1989年8月1日発行（毎月1回1日発行）第8巻第8号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

AUG.1989 8



マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

特別定価440円（別冊付録共）

特集 コンピュータミュージックのすべて

折込企画
音源ボード/ミュージック・ソフト
製品一覧

緊急レポート
どうなる？NTT運営パソコン通信局

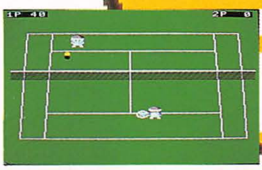
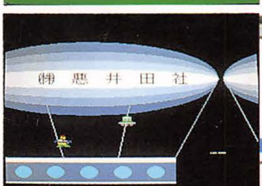
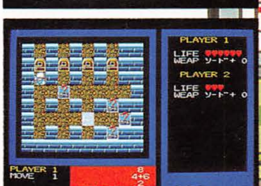
レポート
'89東京おもちゃショー

ホンキでPlay ホンネでReview
サード・パーティ参入による将来性と課題を考える
セガ・メガドライブ

初登場 FM TOWNSプログラム



だれでも打ち込める
特選プログラム45本掲載


ファミリーコンピュータ
ツインファミコン
FM-7シリーズ
FM77シリーズ
FM77AVシリーズ
JR-200
MSX/MSX2/MSX2+
MZ-700/MZ-1500
MZ-2000/MZ-2200
MZ-2500シリーズ
MZ-2861
PC-6001/PC-6001mkII
PC-6001mkIISR
PC-6601/PC-6601SR
PC-8001/PC-8001mkII
PC-8001mkIISR
PC-8801/PC-8801mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VA/PC-88VA2
PC-88VA3
PC-9801/PC-9801E
PC-9801F/PC-9801M
PC-9801Vシリーズ
PC-9801Uシリーズ
PC-9801Lシリーズ
PC-98DO
PC-286
PC-286Vシリーズ
PC-286Uシリーズ
PC-286Lシリーズ
S1シリーズ
X1シリーズ
X1turboシリーズ
X68000
X68000ACEシリーズ
X68000PROシリーズ
X68000EXPERTシリーズ
PB-100/PB-110
PC-1245
FM TOWNS
PASOPIA7

別冊付録 パソコンのアートな世界を広げてくれる LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージック



EXPERTシリーズ　本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-602C-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格356,000円(税別)
HDタイプCZ-612C-BK(ブラック)　標準価格466,000円(税別)

PROシリーズ　本体＋キーボード＋マウス
CZ-652C-GY(グレー)・-BK(ブラック)　標準価格298,000円(税別)
HDタイプ　CZ-662C-GY(グレー)・-BK(ブラック)　標準価格408,000円(税別)

夢のつづきを語ろう。



いま、ヒューマンインターフェイスなX68マインド——「スペックはすべてを語り尽くせない」、このパラドックスは、パーソナルな機器としてのコンピュータの難しさを端的に表現しています。〝クリエイティブマインド〟や〝ヒューマンインターフェイス〟は、ハードウェアレベルにしろ、アプリケーションレベルにしろ、スペック上で全てがわかるというものでもありません。そうした意味からも、単にハードウェアとしての32ビットには疑問をはさむ余地がありすぎるのも、また事実です。何を実現したいのか。X68000は、少なくともその可能性を提示し得た数少ないマシンのなかのひとつといえます。パーソナルデータとは何か、ビジュアルインターフェイスの意味、開発当初のコンセプトは、風化するどころか、いま現実となってますますクローズアップされてきています。かゆいところに手が届く、そんなヒューマンインターフェイスのひとつひとつをクリアーしていく、血の通ったテクノロジーに新世代マシンのイメージがふくらんできませんか。

●そのヒューマンインターフェイスを推し進めて、X68000のシステムパフォーマンスをさらに高めたものとして Human68k ver.2.0 があります。EXPERT, PRO両シリーズに搭載されたこのOSは、従来通りのマルチウインドゥやアイコンを駆使したビジュアルシェルによるフレンドリーな操作環境に、将来性をみこした数々の処理機能を装備。インテリジェントな環境を実現しています。まず、マルチタスクに近い処理環境を提供するバックグラウンド処理の実現。バックグラウンドで動作するサンプルとして標準でTIMERコマンドを用意し、ある処理を行いながら指定時刻にAD PCMファイルを再生させたり、1画面分のメモ程度のファイルを画面に表示させることができます。次に、これからのワークステーション環境に必要なネットワーク処理にそなえ、ファイルの共有化とロックや仮想ドライブ対応などをサポートしています。さらに、キー入力や編集を効率的に行えるヒストリデバイスドライバの採用。拡張されたヒストリ機能に加え、コマンドを別の名前で定義するエイリアス機能、キー入力の履歴からユーザーが自由に複数行を登録しておき、連続実行できる簡易バッチ機能などを装備しています。その他、約2倍にスピードアップされたファイルアクセス(V1.0比)、大容量ファイルアクセスを可能にし、光磁気ディスクなど将来の大容量メディアへの対応、メニュー方式の簡単なキー操作で外部コマンドやアプリケーションを実行できるMENUコマンドの装備など、さらに高い次元へと進化した処理機能とヒューマンインターフェイス。まさにワークステーションと呼ぶにふさわしいシステムパワーを実現しました。●また、日本語処理に対してもヒューマンインターフェイスを追求した日本語フロントエンドプロセッサver.2.0を搭載。約2倍にスピードアップ(V1.0比)された変換速度をはじめ、キー割り付けの自由設定、カーソル位置での文字入力や変換など、フレンドリーなオペレーティングを実現する操作環境をサポートしています。

〈共通特長〉 ●プロセッサの未来を先取りした68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライトの3画面を独立させた独自のメモリアーキテクチャ●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)、高品位な金属の質感までも自然に表現しうる65,536色同時発色(512×512ドット時)の高解像度自然色グラフィックス●16×16ドットの緻密なキャラクタを駆使できるスプライト機能(水平32スプライト、1画面128スプライト、65,536色中16色)●ステレオFM音源、ADPCM搭載●オートロード、オートイジェクトメカ採用。インテリジェントな1Mバイト5"FDD2基搭載。●蓄積されたソフトが利用できるX68000シリーズとソフトコンパチ。

EXPERTシリーズ

●高密度実装を象徴するフォルム、マンハッタンシェイプ●新たな領域をひらく3Mバイトの大容量メモリを標準装備、メインメモリは標準で2Mバイト、最大12Mバイトまで拡張可能●プロフェッショナルなクリエイティブワークに対応する40Mバイトハードディスク搭載(CZ-612C)*●マウス・トラックボール標準装備●日本語入力にスムースに対応するASCII準拠フルキーボード

*CZ-602Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。

PROシリーズ

●意表をつくボディコンストラクション、高度な実装技術に裏付けられた洗練と信頼性の新しいスタンダードフォルム●高度なシステム化への対応を考慮した拡張I/0スロット4スロット標準装備●プロニーズの大容量ファイルに対応した40Mバイトハードディスク搭載(CZ-662C)*●2Mバイトの大容量メモリを標準装備●マウス標準装備●ワイドスケールのフルキーボード採用

*CZ-652Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。

選べる3タイプのディスプレイをサポート

15型カラーディスプレイテレビ	(ドットピッチ0.39㎜)	CZ-602D-GY(グレー)・-BK(ブラック)	標準価格 99,800円	(チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ	(ドットピッチ0.31㎜)	CZ-612D-GY(グレー)・-BK(ブラック)	標準価格119,800円	(チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ	(ドットピッチ0.31㎜)	CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック)	標準価格 84,800円	(チルトスタンド同梱・税別)

X68000
PERSONAL WORKSTATION
EXPERT・PRO

●写真左はCZ-612C-BK+CZ-612D-BK、写真右はCZ-652C-GY+CZ-603D-GY

EXEリーダーズ「カップ」プレゼント実施中

●いま、EXE会員よりご紹介のお客様がEXEショップでX68000シリーズを購入されますと、EXE会員にEXEリーダーズ「カップ」をプレゼントします。詳しくはEXEショップにお問い合わせください。
●また、X68000シリーズをご購入のお客様は、ぜひEXEクラブにご入会ください。

本広告に掲載しております商品および役務の価格には消費税は含まれておりませんので、ご購入の際、消費税をお支払い下さい。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

NEC



と



のウデがなる。

絵、音、文字……あふれる情報をオリジナルに料理する、メディアグルメに捧げたい。

世の中にあふれる膨大なメディアはすべてが美味しい素材だ。僕らはそれをただ単に受け取るだけでなく、組合せ、加工して、もっと新鮮な驚きを創りあげることができる。最新のゲームを楽しむのはもちろん、積極的に自分だけのメディアをクリエイトする、そんなマルチ・メディア世代のための本格16ビットAVパソコン。

情報のカキネを超える、パーソナルインフォメーションツール「Pi」

絵、音、文字、プログラムなど種類の異なるさまざまな情報を統合する新時代のソフトウェア。とりこんだ情報をカードで管理し、誰でも簡単にメディアの加工、組合せができます。例えば顔写真にその人の音声を重ねアドレス帳を作成するなど、使い方はアイディアしだいで無限に広がります。



音楽ゴコロの強い味方、サウンドクリエイター「ミュージックツール」

マウスの簡単な操作で音符や記号の入力が簡単にできます。ハミング入力ボード（オプション）と共に使用すれば、ハミングやアナログ楽器の音をマイクロフォンからそのまま譜面に入力することも可能です。他にもメロディを入力するだけで自動的にコードを割り振ってくれるオートハーモナイズなど機能も充実。6重音FM音源＋6重リズム音源でプロフェッショナル並の美しい演奏を行います。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA2/VA3

VA2 ── 1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…298,000円（税別）

VA3 ── 1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵　本体標準価格…398,000円（税別）

●CPU：16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002（V30 μPD70008AC命令コンパチブル8MHz）●RAM：メインメモリ512KB（1.5MBまで拡張可）●ROM：メイン768KB、辞書512KB（約65,000語の辞書、連文節変換）●グラフィック表示：65,536色同時表示（640×200ドット時）、256色同時表示（640×400ドット時）etc　スプライト表示：サイズ（8×4）〜（256×256）ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI：テキストスプライトプロセッサ　スーパーグラフィックプロセッサ　論理演算機能付きデュアルポートRAM



（ディスプレイは別売です）

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません
ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います

PC300万台達成感謝キャンペーン

買って当る	実施中（7月31日まで） 抽選で、1,500名様に。

いまNECのパソコンを買うと、60分でパソコンが身近になる「パソコン探検隊」のビデオが当たります。

期間中、PCシリーズ（本体、プリンタ、ディスプレイ（N型番含む）、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット）をお買い上げいただくと、合計1,500名様に抽選でPC300万台達成記念ビデオ「パソコン探検隊」が当たります（VHSのみ）。くわしくはフェア参加店におたずねください。



NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03（452）8000　大阪06（943）9800
受付時間…9:00〜17:00月曜日〜金曜日（祝日を除く）電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　国内実績No.1

日本電気グループ

C&C Computers and Communications

ツウといえば、カアと応える。

NECのパソコンには、もちろんNECのディスプレイ。

高性能で高解像度。
そんなたのもしい
ディスプレイが欲しい！

＋

実力を100％発揮できる
パソコンとの美しい
コンビネーションを手にいれたい！

＝

選べる高性能。NEC

ディスプレイ　ワンポイントチェック

ノングレア処理 →



アナログRGB入力専用カラーディスプレイ標準機。

PC-KD854N

14 / RGB アナログ / 0.39

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　84,800円（税別）

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

ドットピッチ0.31㎜の高精細度タイプ。



PC-KD853N

14 / RGB / 0.31

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　118,000円（税別）

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

スピーカ標準装備でリアルな音を実現。



PC-KD863S(W)

15 / RGB / 0.39

15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　118,000円（税別）

ハイコストパフォーマンスカラーディスプレイ。



PC-KD855

14 / RGB / 0.41

14型カラーディスプレイ
標準価格　69,800円（税別）

14
■画面サイズ（単位：インチ）
お好きなサイズを目的に合わせて選択できます。

RGB アナログ
■RGB入力端子
R（赤）、G（緑）、B（青）の原色信号を、直接 入力するための端子です。

0.31
■ドットピッチ（単位：㎜）
数字が小さくなるほど、細部まではっきりと表現。

夏のC&Cプレゼント

A賞：NECのパソコンPC-98DO&B賞：アニマルライト

クイズに答えて当る　抽選で、A賞：300名様、B賞：ゾウ・ゴリラ・ヒョウ各1,000名様　合計3,000名様に。



A賞



B賞

クイズ
いま、NECが実施中のキャンペーン名は？
NEC○○○
ホームエレクトロニクスフェア

- **応募方法**：官製ハガキに○○○の中を埋める文字と、A賞・B賞のいずれか（B賞をお選びのかたはご希望の動物名をおひとつ）、ならびに住所・氏名・年齢・職業・電話番号をお書きの上、下記宛先までお送りください。
- **宛先**：〒101-00　東京都千代田区神田郵便局私書箱20号　NEC C&Cホームエレクトロニクスフェア　プレゼント係
- **締切**：平成元年7月31日（消印有効）
  ※発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

おかげさまで90年

つながるぞ　ひろがるぞ NECのパソコン。

国内実績 No.1



「NEC」のパソコンには、実力で選んでも、相性で選んでももちろん「NEC」のディスプレイ。その美しいコンビネーションで表現力豊かな映像の世界を実現。限りない可能性を発揮します。これまで出会うことのなかった色の感性にふれてください。

のディスプレイ

ライトなどの外光が画面に反射することを防ぎ、ディスプレイを見やすくするための艶消し処理。

PCエンジンゲーム機能を内蔵した高解像度ディスプレイ。



PC-KD863G

15 RGB 0.39

15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円(税別)

- マルチシンク2モード(15.98kHz、24.83kHz)自動切替え。
- 専用回転台付。

© FUN PROJECT, INC. 1999
VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

縦方向ライン数を400ラインと200ラインに自動切替え。



PC-KD862

14 RGB 0.39

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 99,800円(税別)

アナログRGB入力専用タイプの高解像度ディスプレイ。

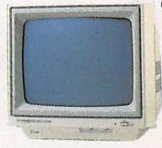


PC-KD861

14 RGB 0.31

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円(税別)

2モード自動切替えの高精度モノクロディスプレイ。



PC-MD751

14

14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格 49,800円(税別)

- マルチシンク2モード(15.98kHz、24.83kHz)自動切替え。
- 2,000文字対応。
- 接続ケーブル添付。

PC-8841

12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格 44,800円(税別)

PC-8851

14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格 58,800円(税別)

PC-8046

9型グリーンディスプレイ
標準価格 35,800円(税別)

PC-8050N

12型グリーンディスプレイ
標準価格 29,800円(税別)

※画面はすべてハメコミ合成です

■回転台
視線に合った位置を上下左右に調節できます。

■ビデオボード/ビデオアートボード対応
グラフィックやビデオの映像が表示できます。

■サウンド機能
ステレオサウンドを再生可能にする着脱式スピーカ標準装備。

■PCエンジン内蔵
続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

PC300万台達成感謝キャンペーン

買って当る　実施中(7月31日まで)　抽選で、1,500名様に。

いまNECのパソコンを買うと、60分でパソコンが身近になる「パソコン探検隊」のビデオが当たります。

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ(N型番含む)、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買い上げいただくと、合計1,500名様に抽選でPC 300万台達成記念ビデオ「パソコン探検隊」が当たります(VHSのみ)。くわしくはフェア参加店におたずねください。



NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア

日本電気グループ

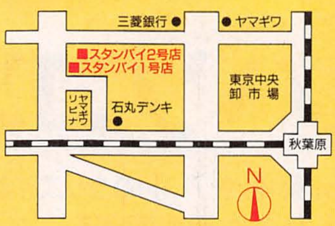
〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします〉 本広告に掲載の全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間　9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号はよくお確かめのうえおかけください。



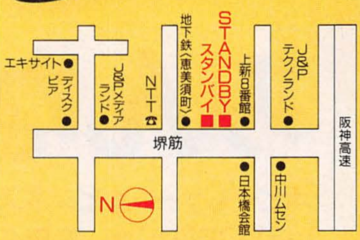
PC Engine
NEC
SUPER アルバトロス
7月発売予定
ヴァリスII
好評発売中!
脳天必殺ソフト、連戦連射!!
名プロゴルファーだった父をさがせ!
ストーリーを持ったゴルフゲーム!
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
ZIRIA
©1989 SINNIHON LASER SOFT
©TELENET JAPAN
©1989 SINNIHON LASER SOFT
©TELENET JAPAN
音響・映像・最前線、
優子の"衝撃波"受けとめられるか!
FAR EAST OF EDEN 天外魔境
©1989 HUDSON SOFT
©1989 RED COM
あやしい東洋世界の大冒険活劇!
映画を超えた本格長編RPG!
©HUDSON SOFT
©RED COM
好評発売中!
快進撃ソフト ばく進中!!!
ファイティング・ストリート(ハドソン) ビックリマン大事界(ハドソン) コブラ(ハドソン)
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
CD・ROM² システム
CD-ROMプレーヤ…¥30,300
インターフェイスユニット……¥27,000
(システムカード……付属)
PCエンジン(別売)…¥24,800
※なお表示価格に消費税は含まれておりません。
ソフト情報, まんかい! まるごとPCエンジン番組だ!!
大竹まことの ただいま! PCランド
テレビ東京毎週火曜日 18:00〜18:25
他全国24局で放送。
※放送曜日、時間は局によって異なる場合がありますのでご確認下さい。
HE system
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

人気パソコンも超売筋ゲームもスタンバイに集合 大特価での大廉売

TOKYO スタンバイ



OSAKA スタンバイ



TOKYO スタンバイ 03(258)8955 [1号店、2号店共通] / OSAKA スタンバイ 06(633)1170



PC-8801MA2

PC-8801MA2…………¥118,000
XC-1498C……………¥ 99,800
¥168,000 ← ¥267,800



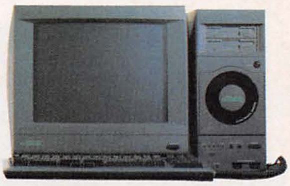
PC-8801FE

PC-8801FE……………¥129,000
XC-1498C……………¥ 99,800
¥138,000 ← ¥228,000



X68000 PERSONAL WORKSTATION EXPERT

X68000EXPERT………¥356,000
CZ-602D………………¥ 99,800
¥スタンバイ特価 ← ¥445,800



FM TOWNS

FMTOWNS-2…………¥398,000
FMT-DP531…………¥ 89,800
FMT-KB101…………¥ 20,000
¥スタンバイ特価 ← ¥507,000



PC-98DO

PC-98DO……………¥298,000
XC-1498C……………¥ 99,800
¥268,000 ← ¥397,800



F1XDJ

HB-F1XDJ……………¥ 69,800
DM-405(S)……………¥ 69,800
¥ 84,000 ← ¥139,600



XC-1498C
¥99,800 → ¥スタンバイ特価
4050文字 14インチアナログカラーディスプレイ ドットピッチ0.28mm

人気ゲームソフトも大特価

タイトル	定価	特価
大戦略3	¥ 9,800	¥ 7,840
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 9,800	¥ 7,840
スタートレイダー	¥ 8,700	¥ 6,960
水許伝	¥ 9,800	¥ 7,840
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,440
デス・ブリンガー	¥ 9,800	¥ 7,840
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	¥ 7,800	¥ 6,240
スーパー大戦略	¥ 8,800	¥ 7,040
ソーサリアン	¥ 9,800	¥ 7,840
時空の花嫁	¥ 7,800	¥ 7,800
ダーク・レイス	¥ 9,800	¥ 7,840
ローグ・アライアンス	¥ 9,800	¥ 7,840
めいず君	¥ 5,800	¥ 4,640
ドラグーン・アーマー	¥ 5,800	¥ 4,640
シュヴァルツシルト	¥ 9,800	¥ 7,840
ファンタジー3	¥ 9,800	¥ 7,840
サーク	¥ 8,800	¥ 7,040
ロードス島戦記	¥ 9,800	¥ 7,840
ソーサリアンシナリオVol. 1~4	¥ 3,500	¥ 2,800
ヴァルナ	¥ 7,800	¥ 6,240
遊兎伝	¥ 7,800	¥ 6,240
魂斗羅	¥ 5,800	¥ 4,640
大海令	¥12,800	¥10,240
GUNSHIP	¥11,800	¥ 9,440
美しき獲物たち PART1~6	¥ 4,000	¥ 3,200
ポッキー	¥ 7,800	¥ 6,240
リップスティックアドベンチャー	¥ 6,800	¥ 5,440
エンジェルハーツ	¥ 6,800	¥ 5,440
プライベートスクール	¥ 6,800	¥ 5,440
デリンジャー	¥8,800	¥ 7,040
天使たちの午後 3	¥ 8,800	¥ 7,040
コスモスクラブ	¥ 8,800	¥ 7,040

中古パソコンも勢揃い

機種	価格	機種	価格
PC-9801RX2	¥268,000	PC-8801FR M/30	¥ 60,000
PC-9801RA2	¥348,000	X1turboZ	¥ 75,000
PC-9801VX21	¥238,000	X1turbo2	¥ 55,000
PC-9801VM2+256KB	¥188,000	X68000+CZ-600D	¥268,000
PC-9801M2+512KB	¥138,000	X68000PRO+CZ-603D	¥298,000
PC-9801F2+512KB	¥ 88,000	FM-77AV40	¥ 49,800
PC-8801MA2	¥118,000	FM-77AV2	¥ 39,800
PC-8801MA	¥ 99,800	FM-77L4	¥ 29,800
PC-8801FA	¥ 89,000	FS-A1WX	¥ 49,800
PC-8801FH M/30	¥ 79,000	HB-F1XDJ	¥ 49,800

1号店



2号店



■6つの信頼の販売システム■

1. アフターサービス万全。
●新品の場合、お買上げ1週間以内に商品に異状が発生した場合、ただちにお取替えします。
●万一保証期間が過ぎて故障した場合でもお客様の負担は最低限でサポートします。
2. 中古品は全て3ヶ月保証。
3. 短期、長期、ボーナス一括払いのクレジットがOK。
4. お支払いは商品到着時(代引制度)全国どこでもOK。
5. ご都合に合わせ配達期日が指定できます。
6. スタンバイオリジナルプログラムによる販売パソコンのデータを完全管理。

STAND-BY

中古パソコンの豊富な在庫と抜群の品質/
パソコンファンはぜひ一度ご来店を/

東京:(1号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル2F・3F)
(2号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-3(熊谷ビル2F)
大阪:〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)
定休日 東京(1号店、2号店共):毎週木曜日 大阪:毎週水曜日
振込先 東海銀行摂津支店 当座330141 東海銀行秋葉原支店 普通546013
三菱銀行秋葉原支店 普通0170142

JADMA Japan Direct Marketing Association
財団法人 日本通信販売協会会員

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

みんなパソコンしたくなる。

ホビーもゲームもビジネスも、音楽やアートのクリエイティブも。
FMTOWNSが、家族みんなの生活を変える。



「CD-ROM」標準装備
32ビットCPU搭載

ハイパーメディア・パソコン

FMTOWNS

●FMTOWNS モデル1本体
標準価格￥338,000(税別)
●FMTOWNS モデル2本体
標準価格￥398,000(税別)

本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

富士通マイゼミナール
「FMTOWNSセミナー」

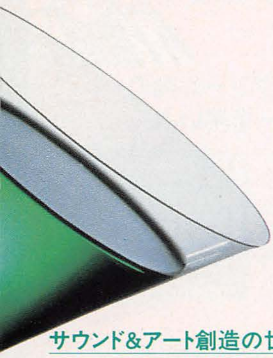
全国の富士通プラザで好評開催中

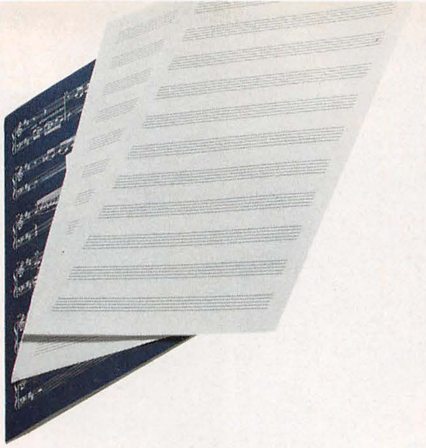
①FMTOWNSのご紹介
②TownsGEAR入門
③TownsVNET入門
④表計算ソフト「1-2-3™」入門
⑤ワープロソフト「一太郎」入門
※お問い合せは、お近くの富士通プラザへ。

受講者にもれなくセミナーグッズを進呈します。

※「1-2-3」はロータス・ディベロップメント社の商標。
※「一太郎」は㈱ジャストシステム社の商標。

お問い合わせ電話窓口〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕 FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032／●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032





富士通

サウンド&アート創造の世界、ゲームにビジュアル通信。FMTOWNSは、パソコンの楽しさを教えてくれた。

CD-ROMを標準搭載し、540MBという卓越した情報容量と再現性を誇るFMTOWNSは、これまでのパソコンイメージから大きく抜け出したハイパーメディアパソコンです。また、ステレオPCM音源8ch・FM音源6chを装備したサウンドシステム。サウンドエフェクトも楽器もクリア&ピュアな再生音。音声エディットや作曲など、高いレベルのサウンドメイクが楽しめます。



●TownsPAINT V1.1

またビジュアルの面でも、32000色同時発色の優れた表現力。これまでにない微妙なニュアンスでアートできます。これら臨場感溢れる効果音とリアルな映像による3次元ゲームからは、弾けるばかりの緊迫感が味わえます。富士通ビジュアル通信(仮称)やTowns VNETなど、ビジュアルコミュニケーションにより、FMTOWNSの世界は、ますます楽しさが広がります。



●TownsVNET V1.1

世の父親たちが、ワープロに表計算に、そしてホビーにとさまざまな分野でFMTOWNSを使い始めた。

FMTOWNSで、父親族のライフスタイルも大きく変わります。日本語MS-DOS® V3.1を利用すれば、FM R-50シリーズに対応した著名ビジネスソフトが活用でき、ワープロはもとより表計算など、本格的ビジネス対応が可能です。もちろん、囲碁や将棋、カラオケといった趣味の世界を広げたり、最新の株式市況や政治・経済のニュースソースとして利用するなど、FMTOWNSは、幅広い分野で活躍。FMTOWNSは、父親たちの生活まで、便利に、そして愉快に変えてしまうパソコンです。



●1-2-3™リリース2.1J

女性たちは、FMTOWNSでオシャレに暮らし始めた。住所録や家計簿はもちろん、今では英会話のレッスンにも役立てている。

画面と対話するような感じのマウス操作で、パソコンは初めて、という方にも簡単に使うことができます。絵と文字に音声をプラスして、FMTOWNSをメモ代わりに使ったり、似顔絵を入れた楽しい住所録を作ったり、さらには、家計簿や回覧板の作成のような実用面から、英会話学習などの教養、そしてさまざまな趣味の領域まで、もっともっと女性の方に楽しく使っていただきたいパソコンです。



●TownsGEAR



※MS-DOS は、米国マイクロソフト社の登録商標。
※1-2-3は、ロータスディベロップメント社の商標。

撮影/伊藤 守

富士通プラザ

●札 幌(011)222-5466 ●旭 川(0166)25-4114 ●仙 台(022)267-5011 ●秋 田(0188)63-9393 ●山 形(0236)24-3690 ●水 戸(0292)26-4108 ●宇都宮(0286)21-9234 ●高 崎(0273)24-1212
●大 宮(048)641-7370 ●千 葉(0472)22-1881 ●柏 (0471)44-9773 ●丸の内(03)215-0321 ●新 宿(03)344-2080 ●秋葉原(03)251-1448 ●立 川(0425)28-1595 ●横 浜(045)201-9385
●川 崎(044)244-6660 ●新 潟(025)243-8843 ●富 山(0764)42-6866 ●金 沢(0762)33-2214 ●福 井(0776)26-6618 ●長 野(0262)27-4440 ●岐 阜(0582)63-6750 ●静 岡(0542)52-8671
●浜 松(0534)53-7071 ●名古屋(052)231-6120 ●大 須(052)251-7231 ●三重(津)(0592)27-6582 ●京 都(075)231-3312 ●大阪城(06)949-0371 ●梅 田(06)344-7648 ●神 戸(078)332-1250
●姫 路(0792)88-6202 ●松 江(0852)24-0333 ●広 島(082)211-1717 ●高 松(0878)51-8112 ●松 山(0899)43-8345 ●福 岡(092)713-0135 ●大 分(0975)38-0614 ●沖縄(那覇)(0988)63-7066

●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

ツクモのお祭りになにかがあるぞ…

ツクモ おもいっきり!

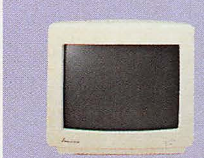
ツクモ ハッピーチャンス バザール開催!

店頭にて1万円以上お買い上げのお客様には、カラクジなしのクジ引きで素敵な景品をプレゼント!

商品代金 2万円以上 送料無料!

7/15~8/1 東京各店

NEC



三菱 XC-1498C
定価¥99,800
●PC-9801/8801シリーズ対応
●14インチ
●ドットピッチ0.28mm
●ノングレア
大特価販売中

パソコン本体下取り例

	購入機種	下取り機種	差額金
下取り購入例	PC-8801 MA2	PC-8801mkII30	¥107,000
		PC-8801mkIISR30	¥84,000
		PC-8801FR30	¥90,000
	PC-8801 FE	PC-8001mkIISR	¥93,000
		FM-New7	¥93,000
		CZ-811C	¥93,000

●上記以外の下取りについてはニューセンター店へお問い合せ下さい。

PC-8800シリーズ PC-8801MA2
注番 B-801

●PC-8801MA2……¥168,000
●XC-1498C(左記モニター)……¥99,800
●TS-88SP(ステレオ外部スピーカー)……¥9,800
●ディスケット10枚、ゲームパック……サービス
合計定価¥277,600

ツクモ特価 ¥177,000 消費税別途¥5,310
(24回払例・消費税込) 初回¥10,033+月々¥8,600×23回払

PC-8800シリーズ PC-8801FE
注番 B-802

●PC-8801FE……¥129,000
●XC-1498C(左記モニター)……¥99,800
●TS-88SP(ステレオ外部スピーカー)……¥9,800
●ディスケット10枚+ゲームパック……サービス
合計定価¥238,600

ツクモ特価 ¥154,000 消費税別途¥4,620
(24回払例・消費税込) 初回¥8,326+月々¥7,500×23回払

PC-8801シリーズ 周辺機器

サウンドボードII (FR MR、FH MH) 注番 B-803
定価¥39,800➡ツクモ特価 ¥33,800 消費税別途¥1,014

ビデオアートボード 注番 B-804
定価¥49,800➡ツクモ特価 ¥42,000 消費税別途¥1,260

イメージターボ88 (ハンディスキャナ) 注番 B-805
定価¥34,800➡ツクモ特価 ¥28,800 消費税別途¥864

1MB RAMボード (PIO-8234H-1M) 注番 B-806
定価¥32,000➡ツクモ特価 ¥27,000 消費税別途¥810

2MB RAMボード (PIO-8234H-2M) 注番 B-807
定価¥55,000➡ツクモ特価 ¥46,000 消費税別途¥1,380

TEAC FD-55BR (PC-8801シリーズ用内蔵ドライブ) 注番 B-808
FR FHは要ケーブル別売¥2,000 ツクモ特価 ¥18,000 消費税別途¥540

FUJITSU

富士通 32ビットパソコン



FM TOWNS モデル1 限定セット
注番 B-814

●FM TOWNS-1(FDD1基1MB)……¥338,000
●ディスプレイ(FMT-DP531)
●キーボード(JIS又はオアシス)●システムソフトウェア
更に特典あり 合計定価¥467,800
ツクモ特価 ¥398,000 消費税別途¥11,940
(クレジット例・消費税込)月々¥15,800×30回払

FM TOWNS モデル2 限定セット
注番 B-815

●FM TOWNS-2(FDD2基2MB)……¥398,000
●ディスプレイ(FMT-DP531)
●キーボード(JIS又はオアシス)●システムソフトウェア
更に特典あり 合計定価¥527,800
ツクモ特価 ¥448,000 消費税別途¥13,440
(クレジット例・消費税込)月々¥17,800×30回払

FM77AV40SX
注番 B-809

●FM77AV40SX……¥178,000
●FMTV-155……¥128,600
●ディスケット(5枚)+「イースII」……サービス
合計定価¥306,600
ツクモ特価 ¥228,000 消費税別途¥6,840
(24回払例・消費税込) 初回¥12,417+月々¥11,100×23回

FM77AV40EX
注番 B-810

●FM77AV40EX……¥168,000
●FMTV-154……¥129,200
●ディスケット(5枚)+ゲームパック……サービス
合計定価¥297,200
限定ツクモ特価 ¥170,000 消費税別途¥5,100
(24回払例・消費税込) 初回 ¥8,714+月々¥8,300×23回

FM TOWNSソフト (送料サービス)

品名	標準価格(税別、円)	ツクモ特価(税込、円)
テラTOWNS	32,000	28,840
Asuka	40,000	35,020
Towns SOUND V1.1	28,000	25,750
GEDIT TOWNS	30,000	26,780
F-BASIC386 V1.1	25,000	22,660
Towns VNET V1.1	18,000	16,480
Together	28,000	25,235
AFTER BURNER	9,800	9,476
CYBERCITY	9,800	9,476
EVOLUTION	9,800	9,476
インビテーション影からの招待状	9,800	9,476
森田将棋II	14,800	13,802
麻雀悟空	8,800	8,549
ソフトでハードな物語	9,800	9,476

FMシリーズ周辺機器

型格・品名	適用機種 40SX	40EX	20EX	40	20	AV	77	N7	標準価格(円)	特価(税込、円)
FMAV-102 ビデオコンバータ		●	●	●	●	●			58,000	51,500
FM77-414 ビデオカード		●	●						29,800	26,780
FM77-413 ビデオデジタイズカード		●	●						16,800	15,450
FMPR-204B カラー漢字熱転写プリンター10	●	●	●	●	●	●	●	●	80,000	56,650
FM77-211 日本語カード			●		●	●			29,800	26,780
FM77-431 音声合成カード	●	●	●	●	●	●	△		29,800	26,780
FM77-421 音声認識カード	●	●	●	●	●	●	●		49,800	44,290
FM77-143 ハンディイメージスキャナインタフェース	●	●	●	●	●	●			15,000	13,905
FMSC-101 ハンディイメージスキャナ	●	●	●	●	●	●			24,000	21,630
FM77-171 文字放送カード	●	●	●	●	●	●			38,000	33,990
FM77-601 IO拡張ユニット	●	●	●	●	●	●	●		38,000	33,990
FMAV-401 ステレオミュージックボックス	●	●	●	●	●	●	●		58,000	51,500

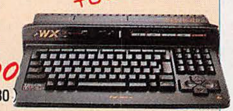
画質とゲームの迫力がスゴイ! MSX

ソニーMSX2+ F1XDJ



人気ゲームソフト+JOYメカ2型付
定価¥69,800
注番 B-816
ツクモ特価 ¥66,000
(消費税別途¥1,980)
(12回払例・消費税込)
初回¥6,318+月々¥6,100×11回

パナソニックMSX2+ A1WX



人気ゲームソフト+JOYメカ2型付
定価¥69,800
注番 B-818
ツクモ特価 ¥66,000
(消費税別途¥1,980)
(10回払例・消費税込)
(初回¥7,938+月々¥7,200×9回

MSX用周辺機器

●3.5インチフロッピィディスク 注番 B-818
ソニー HBD-F1 定価¥36,800
ディスケット10枚付 ツクモ特価 ¥34,800
消費税別途¥1,044

●熱転写カラープリンター 定価¥49,800 注番 B-819
ソニー HBP-F1C
黒リボン5本付 ツクモ特価 ¥45,800
消費税別途¥1,374

●熱転写カラープリンター 注番 B-820
パナソニック FS-PA1 定価¥44,800
黒リボン5本付 ツクモ特価 ¥42,800
消費税別途¥1,284



●ツクモオリジナルジョイステック 注番 B-821
JOY メカ2型 ツクモ特価 ¥3,800
消費税別途¥114(送料¥800)

夏フェア

高額下取りいたします
今がチャンス!!

★PC-6601……¥20,000
★PC-6601SR…¥25,000
詳しくはニューセンター店へ

ご利用ください。通信販売

☎03-251-9911

— 代金引き換えでお申し込みの方は —
- お近くの通販センターへお問い合せください。
- 配達日の指定もできます。

— 現金書留でお申し込みの方は —
- 下記申込書を同封の上、下記までお送りください。
〒101-91　東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機(株)通信販売部

— 銀行振込でお申し込みの方は —
- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込みください。
- 富士銀行　神田支店(普)No.894047　九十九電機(株)宛

— クレジットでお申し込みの方は —
- お近くの通販センターへお問い合せください。
お申し込みも電話1本でOK!

夜10時まで受付。ツクモ・通販センター

東京	☎03-251-9911	大阪	☎06-365-5691
仙台	☎022-263-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎025-273-9911	名古屋	☎052-251-1199
静岡	☎0542-59-6270	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199		

但し札幌は午前10:30～午後7:30迄

88ユーザー待望の98

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-98DO
定価¥298,000
- PC-9801VM11とPC-8801MA2を融合

ツクモ特価販売中



PC-98DOを購入したい場合

下取り機種	差額
●PC-8801mkII30	¥238,000
●PC-8801mkIISR30	¥213,000
●PC-8801FR30	¥220,000
●PC-8801MR	¥220,000
●PC-8801FH30	¥213,000
●PC-8801MH	¥211,000
●PC-8801FA	¥208,000

PC-9800シリーズ PC-9801UV11

注番 B-809

- PC-9801UV11……¥265,000
- XC-1498C(左記モニター)……¥99,800
- マウス……サービス
- ディスケット(10枚)……サービス

合計定価¥364,800
ツクモ特価 ¥255,000 消費税別途¥7,650
(24回払い例・消費税込) 初回¥14,221+月々¥12,400×23回払

プリンター

エプソン AP-550PC 定価¥69,800
24ドット熱転写プリンター 注番 B-810
ツクモ特価 ¥56,000 消費税別途¥1,680

NEC PC-PR102TL(B) 定価¥50,000
24ドット熱転写プリンター 注番 B-811
ツクモ特価 ¥24,800 消費税別途¥744

今月の特価プリンター

スター精密 TX-24CL
24ドット熱転写プリンター
定価¥79,800
ツクモ特価 注番 B-812
¥46,800 消費税別途¥1,404



ブラザー M1024II PX
定価¥79,800
24ドットプリンター
ツクモ特価 注番 B-813
¥44,800 消費税別途¥1,344



ツクモ通信販売申込書 BM8係

氏名　　　(　　)才
住所

☎　　-　　-
商品名　[注文番号]

商品代金¥　　消費税(3%)¥
合計代金¥　　同封代金¥

周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい。

SHARP



シャープのポケコン



PC-E200
定価¥22,000
注番 B-822
ツクモ特価 ¥17,800
消費税別途¥534

PC-E500
定価¥28,000
注番 B-823
ツクモ特価 ¥24,800
消費税別途¥744



X68000 EXPERT
メインRAM 2MB、Human68K V2.0採用
CZ-602C……定価¥356,000
CZ-612C……定価¥466,000
ツクモ特価で販売中!
価格は☎でお問い合せ下さい。

限定、早い者勝CZ-611Cセット 在庫限り大特価

X68000 PRO
拡張I/Oボート 4スロット
CZ-652C……定価¥298,000
CZ-662C……定価¥408,000
CZ-612CZ-662Cは40MBハードディスク搭載。
ツクモ特価で販売中!
価格は☎でお問い合せ下さい。

ラックもいろいろ!

送料無料(離島を除く)



◀PW-811 注番 B-824
定価¥19,500
特価 ¥9,800
消費税別途¥294
- 棚板3枚●スチール製
- 865(H)×660(D)×610(D)



◀PW-822 注番 B-825
定価¥23,500
特価 ¥12,800
消費税別途¥384
- 棚板3枚●スチール製
- 1250(H)×640(D)×620(W)

▶SR-007 注番 B-826
定価¥24,500
ツクモ特価 ¥16,800
消費税別途¥504
- 棚板4枚●1265(H)×700(D)×620(W)

〈別売〉マウステーブル ¥5,800
ペーパートレイ ¥4,800



X1シリーズ・X68000シリーズの
周辺機器なら何でも揃います。
大特価販売中!

X1 turbo Z III セット
(CZ-888C)+(CZ-860D) 注番 B-827
合計定価¥262,000 特価販売中

Human68K Ver2.0 新発売
CZ-244SS
高性能にバージョンアップされました。 注番 B-827
定価¥9,800 ツクモ特価販売中

5インチ2HDドライブ
TS-FDDmkII X1
X1ターボ用2HD 2DD自動切替
(ターボモデル10を除く)
1ドライブ特価 ¥32,800 消費税別途¥984 注番 B-829
2ドライブ特価 ¥49,800 消費税別途¥1,494 注番 B-830



熱転写カラープリント
CZ-8PC3
定価¥65,800
注番 B-831
ツクモ特価販売中



48×48ドット、熱転写カラープリンター
CZ-8PC4
定価¥99,800
注番 B-832
ツクモ特価販売中



ツクモ秋葉原各店



(営)AM10時～PM7時 (休)毎週木曜(7/27は営業)
ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋1号・2号店

(営)AM10時～PM7時
1号店☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 (休)毎週月曜日
2号店☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 (休)毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

(営)AM10時30分～PM7時30分 (休)第2・第3木曜
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299

PRO STAFF ツクモ

文部大臣奨励賞



第5回エレクトロ

すぐれたエレクトロニクス工作作品に

「エレクトロニクス工作コンテスト」は，科学技術のうち，特に将来の発展が見込まれるエレクトロニクス分野について，創意・工夫に富んだ作品を広く募集し，優秀作品の表彰を行うことにより，青少年の創意，創作，工夫する力を育て，科学技術の振興奨励を図ることを目的に，昭和60年より毎年実施されています。読者の皆さん方の多数の応募をお待ちしております。



■工作コンテスト募集内容

①指定作品の部

1. お風呂水位ブザー
2. AMラジオ
3. 定電圧電源器
4. インターホン
5. メカニック・ロボット
6. タイマー
7. ワイヤレス・マイク
8. スピーカーシステム
9. ミニオルガン
10. レベルメーター(LED)
11. 電子ルーレット
12. メロディボックス
13. 太陽電池応用システム
14. パソコン周辺機器
15. 光線銃

②自由作品の部

応募者が雑誌，書籍等を参考にして，独自に製作した創意工夫に富んだ作品とする。この場合，下記の5点に重点をおいた作品であること。

1. 発想のおもしろさ
2. 作品のまとまりの良さ
3. 応用範囲の広さ
4. 製作費に比較して価値の高いこと(コストパフォーマンスの良さ)
5. 技術力の高さ





▲朝礼で校長先生

▼第4回工作コンテストにおける文部大臣奨励賞受章作品

文部大臣奨励賞 (小学生の部)



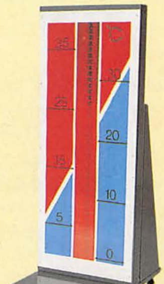
光れ！源氏 香川・三谷 洋介君

文部大臣奨励賞 (中学生の部)



デジタル・バンク・システム 埼玉・松山 英樹君

文部大臣奨励賞 (高校生の部)



アナログ温度計 岡山・藤原 正弘君
黒田 誠君
妹尾 裕嗣君

にチャレンジ!!

ニクス工作コンテスト

対し 表彰し，賞品を贈呈します。







▲入賞は新聞記事でも 紹介された（右＝読売新聞，左＝四国新聞）

◀全校生徒の前で校長先生から文部大臣奨励賞の賞状と賞品を受ける松山英樹君（中学生の部）



賞状・賞品を受ける入賞者（東京・千駄木小）



▲ 文部大臣奨励賞受章者に 授与された賞状。大きくて，中央に文部省の金印マークが付いている。

●募　集　部　門	小学生の部・中学生の部・高校生の部
●募　集　期　間	平成元年7月20日(木)～9月30日(土)
●発　　　　　表	平成 2 年1月中旬
●主　　　　　催	電波新聞社 ●協力 朝日学生新聞社
●後　　　　　援	文部省・通商産業省・郵政省
●賞の種類と賞品（賞状及び下記副賞・予定）	文部大臣奨励賞＝小・中学生，高校生の部各1点。 賞品＝ゼネカバ受信機，16ビットパソコン等
	優秀賞（日本を代表する電機メーカー賞）＝小・中学生，高校生の部 各4点。賞品＝CDプレーヤ（本人），BSセット（学校）
	佳　作＝小・中学生，高校生の部各8点。 賞品＝パーソナル・ワープロ等
	特別賞（朝日学生新聞社賞）＝小・中学生・高校生の部各1点。 賞品＝記念品
	努力賞＝小・中学生，高校生の部より若干名 賞品＝液晶テレビ等
	参加賞＝全応募者から抽選で特製シャープペン（500名）

本コンテストへの資料請求は返信用切手同封で，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 エレクトロニクス工作コンテスト事務局まで。

キミのテクニックに答えるメ

ゲームの内容がより高度に，より楽しくなるにつれ，プレイヤーのコントロールに対する要求もシビアになってきています。１ドット単位の微妙な操作が，ジョイスティックにも求められるようになりました。

XE-1シリーズは，長年の経験と研究により，完成されている，アーケード・ゲーム機のコントロール・パネルの操作性と，機能性を家庭でも手軽に体験できることを目的に企画された商品で，ゲームマニアを中心に，人気を集め，昨年発売以来，既に５万本の販売実績をあげています。

多くのソフトウエア開発会社でもXEシリーズは制式ジョイスティックとして御愛用をいただいており，性能については，絶大な信頼を得ております。



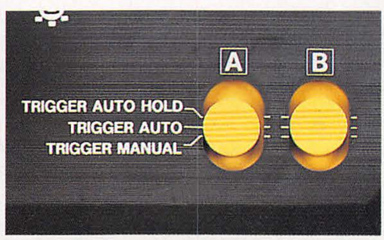
新方式の8方向，4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。
(XE-1PRO/ST/FC/HE)



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンⒶ，Ⓑは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。
(XE-1PRO/ST/FC/HE)



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)



連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)



シャープX1にも対応，専用電池ボックス

X１シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため，電池(単三形×3本)を使います。
(XE-1PROのみ)



トリガ・スピードをⒶ，Ⓑ独立にコントロール

トリガⒶ，Ⓑボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)



XE-1PRO

●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

カニズムを搭載!!



スムーズな操作性，確実な手ごたえ…それはジョイスティックに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロールパネルでしょう。"XE-1PRO"は，この理想を追求。さらにパソコンソフトやプレーヤー好みに合わせて調整できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした製品です。

XE-1PRO

標準価格9,750円(送料510円)(税込)

対応機種：MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, PC-8801mkIIFR/MR, PC-88VA, X1, X68000(アタリ仕様ジョイスティックポート機)

※ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。

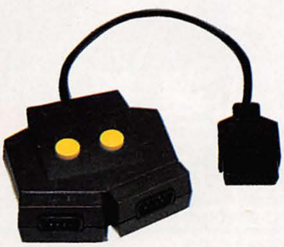


XE-1PROと同様4方向8方向メカニカル切り換えユニット，270度回転式ショットパネルを装備したハイグレードなノーマル・ジョイスティックです。しかもパソコンはもとより，セガのゲームマシンにも対応。外部の連射装置を装着した場合に威力を発揮するトリガ・ホールド機構も備えています。

XE-1ST

標準価格5,047円(送料510円)(税込)

対応機種：セガシリーズ(SG-1000, SC-3000, MARKII, マスターシステム), MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, X1シリーズ, X6800, ＊PC-8801FH/MH, ＊PC-8801mkIIFR, PC88VA(アタリ仕様ジョイスティックポート機) ＊ご注意：PC-88シリーズでは，ソフトによりジョイスティックが作動しないものもあります。メガドライブには使用できません。



XE-1PRO／XE-1STなど，パソコン用(アタリ仕様)のジョイスティックをファミリーコンピューターで使うためのアダプターです。ドット単位の操作精度が必要なハードなアクションゲームはXE-1PROやSTを接続してプレイすれば最高!!ジョイスティックの接続端子が1プレイヤーと2プレイヤーの両方がついており，2プレイでゲームを楽しむ場合，2台のジョイスティックを接続することができます。また，スタート／セレクトボタンも装備しています。

X-F1

標準価格1,854円(送料250円)(税込)

対応機種：ファミリーコンピュータ, C1, ツインファミコン



待望のファミコン専用ジョイスティックです。XE-1PROと同様，4方向8方向切り換えレバー，270度回転式ショットパネル，連射ON／OFF／ホールドスイッチ，A／B独立連射スピードコントロール機能／LED連射スピードインジケーターを搭載し，価格もローコストを実現しました。

XE-1PRO (FC)

標準価格9,167円(送料510円)(税込)

対応機種：ファミリーコンピュータ, C1, ツインファミコン



PC Engine専用ジョイスティックです。4方向8方向切り換えレバーや270度回転式ショットパネル，色々なオペレーションモードで楽しめる連射機能などXE-1PROのもつ本来の性能に加えて2プレイヤー〜5プレイヤーまでのジョイスティックが接続できるマルチタップ端子を側面に設けました。本体を加えて5台のジョイスティックでプレイできるスーパー・ジョイスティックシステムです。

XE-1PRO (HE)

標準価格9,795円(送料510円)(税込)

対応機種：PC Engine　この商品のお求めは全国有名デパート，玩具店でどうぞ。通信販売はいたしません。

7月25日発売



業界初のアナログタイプのコントローラで，アナログモード方式のスティックとスロットルを装備すると共に，スピード調整可能な連射機能と6種類のトリガーボタンも装備しています。また，コントローラの働きでタテに256段階，ヨコに256段階の指定が可能です。ゲームセンターで人気の体感ゲームも家庭内で手軽に楽しめることも夢ではありません。それに，アナログ/デジタルの切替えはもちろん，スティックとスロットルの入替えもできるので普通のジョイスティックとしても使用可能です。

インテリジェントコントローラ

XE-1AJ

標準価格24,514円(送料800円)(税込)

対応機種：X6800, MSX, PC-8801シリーズ, PC-9801シリーズ

取扱い販売店を募集しています。出版販売部までご連絡ください。☎03(445)6111

お求めは，玩具店，デパート，パソコンショップでお願いします。通信販売も行なっております。電波新聞社(本社，各支局)ソフト販売部に送料を添えて現金書留もしくは郵便振替にてお申し込みください。(商品の価格には消費税が含まれています)

電波新聞社・出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 新潟支局025-245-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 仙台支局022-227-7211 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

SEGA®

待望の名作アクションゲームが、ついに!!

DAIMAKAIMURA 大魔界村

メガドライブカートリッジ

5メガ 6,800円

標準小売価格（予価）

8月3日発売！

見たか、我が超絶魔法とテクニック!!





©カプコン1989

人気ナンバーワンのアクションゲームが、ついに16ビットのメガパワーに完全移植。ド派手な魔法、不気味な魔界が、驚異のハイグラフィック画面で、あなたのすぐ側にやってきた。



コーナーキックも、ヘディングも超リアル。そのうえ冴えてるスピードプレイ。はたして優勝を飾るのはヨーロッパ勢か、南米か、はたまた日本か。いま興奮のキックオフ。

メガドライブカートリッジ 2メガ **5,500円** 標準小売価格

ワールドカップサッカー

超ド級のビッグゲームが、次から次へと押し寄せる！

● メガドライブカートリッジ発売予定ゲーム情報.!!

迫力のデカキャラがリアルスイング。家族で楽しめるゴルフシミュレーション！

尾崎直道のスーパーマスターズ 4メガ **6,000円** 標準小売価格 9月発売予定

スーパーな走りとスーパーなビジュアルをパワー全開の16ビットに完全移植！

スーパーハングオン 4メガ **6,000円** 標準小売価格 10月発売予定

大人気映画のアクションストーリーをそのまま再現した、衝撃のゲーム！

ランボーIII 2メガ **5,500円** 標準小売価格 10月発売予定

好評のゲームがパワーアップして再び登場。秘術を駆使して、悪を討て！

孔雀王2 幻影城 3メガ 価格未定 11月発売予定

パソコン版で人気のソフトに、オリジナルシナリオをプラス！

ソーサリアン 4メガ バックアップ機能搭載 価格未定 12月発売予定

スーパー・エキサイティングな シューティングゲームをトコトン移植！

フォゴットン ワールド 4メガ **6,000円** 標準小売価格 11月発売予定

大好評のマジカルアクションゲームが 早くも完全移植！

ゴールデンアックス 12月発売予定

壮絶なシノビバトルがエキサイティングにパワーアップ！

スーパー忍 12月発売予定

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。

※記載価格は消費税が含まれておりません。

時代が求めた16ビット

MEGA DRIVE

16-BIT メガドライブ

- POWER 1 先進の画像処理で ビジュアルショック！
- POWER 2 16ビットパワーの スピードショック！
- POWER 3 FM音源＋PSG音源＋PCM音源で サウンドショック！



セガ・メガドライブ
標準価格 ￥21,000

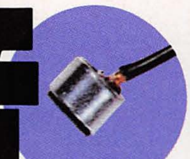
株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合せは…東京都大田区羽田1-2-12〒144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター

温度 音 光



温度の変化を感じる
サーミスタ



音をとらえる
コンデンサマイク



光を鋭い指向性で感知する
フォト・トランジスタ

に感じるセンサーキッドfor MSX2/2+

君の持っているMSX2/2+に『温度』，『音』，『光』を感知することのできる，センサー機能を加えて，色々なことに応用してみませんか。

『センサーキッド』は，パソコン利用の可能性をグーンとアップさせることのできる，おもしろいカートリッジです。

3種のセンサーから送込まれる周囲の環境変化に，リアルタイムに反応します。それらのデータはBASICプログラムに簡単に取込むことができますから，実験や，実用的な使い方は無限に考えられます。

夏休みの工作や，手軽に使えるオートメーション装置として活用してください。

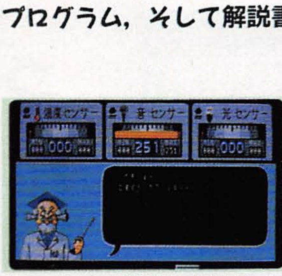
楽しいデモや，サンプル・プログラム，そして解説書も付いています。



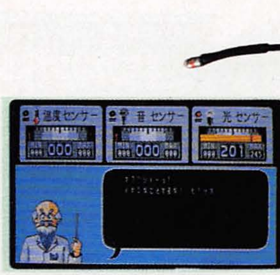
アイデアしだいで応用ができる！



温度センサーを冷やすとDr.Dが「ハックション！」

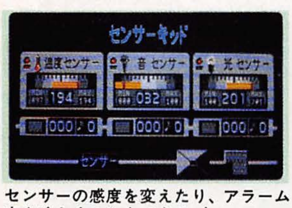


音センサーに大声で話しかけると「ウルサーイ！」

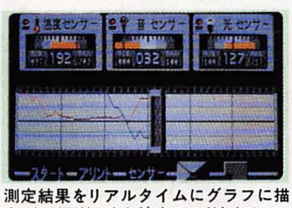


光センサーに突然光を与えると「ビッカリ！」

機能いっぱい！
いろいろな実験、
工作に活用しよう



センサーの感度を変えたり、アラーム音を鳴らすこともできるゾ。



測定結果をリアルタイムにグラフに描くことが可能。また拡大モードもある。

センサーキッドの特別命令で，BASIC言語で自分独自のプログラミングもOK！



温度，音，光に感じる
センサーキッド

ROMカートリッジ（センサー3種付き）　標準価格6,800円（税別）

マイコンソフト　電波新聞社　〒141　東京都品川区東五反田1-11-15☎03(445)6111

MELON
AOYAMA CG SCHOOL



サマーイベント'89
参加募集!!

はじめてのパソコン教室

8/17「はじめてのゲームデザイン」 講師 ㈱チュンソフト

8/18「はじめてのミュージくん」 講師 高橋信之
※『ミュージくん、ミュージ郎活用研究』(仮題、8月電波新聞社より発刊予定)筆者

費用 3,500円

協力 ローランド株式会社
電波新聞社

応募方法

官製はがきに住所・氏名・年令、ご希望のコースをお書きのうえ、下記までお送りください。

90年度生募集

■CG科
- ●昼間部（週5日，2年間）
  - ・CG専科
- ●夜間部(週2日，6カ月／1年間)
  - ・CG入門，CG実習
  - ・CGアニメーション

■情報システム科
- ●昼間部（週5日，2年間）
- ●夜間部（週2日，6カ月）

学校法人 ACC藝術学院
MELON
青山コンピュータグラフィックススクール
〒151 東京都渋谷区代々木3-1-1
☎03-379-8100㈹

資料請求 BM8

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

マイコンBASIC Magazine 1989年8月号

目次 8 CONTENTS

BM特選プログラム・コーナー

実用プログラム

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

ハード・メーカー

ソフトハウス

レコード関連

パソコン・ショップ

その他

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'S STAFF PRO68K(ツァイト社製)を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン8月号
第8巻　第8号
1989年7月25日印刷
1989年8月1日発行
特別定価440円(本体427円)
電波新聞社 1989 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1−11−15　郵便番号141　電話 東京(03)445−6111(大代表)　振替(東京)5−51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

コンピュータ・ミュージックを始めたい

↓

MIDIの付いたコンピュータ / MIDIインターフェース　を持っている / 買いたい

YES → 別冊レッツ・プレイ・コンピュータ・ミュージック参照

NO ↓

コンピュータ本体だけで音楽する

↓

パソコン内蔵音源だけを使用

YES → (プレイ文/MML使用)

NO ↓

ソフト・バージョン・アップする

YES → シーケンス・ソフトの購入

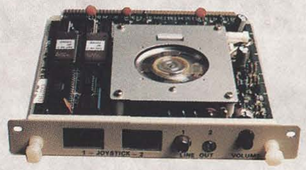
NO ↓

サウンドをパワーアップする

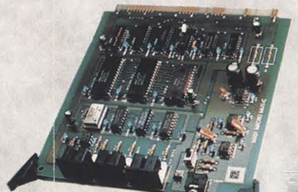
↓

音源ボードを装着
音色エディット・ソフト使用

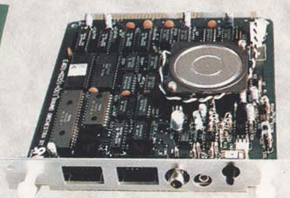
PC-9801シリーズ用



●PC-9801-26K
NEC　25,000円
音源/SSG3声＋FM3声
その他/NEC純正



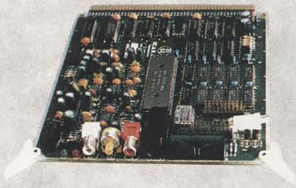
●MICRO MUSICIAN MIDI I/F
ミュージック・ネットワーク　40,000円
音源/FM9声(6声＋リズム5)
ソフト/16トラックシーケンサ・ソフト(付属)
その他/MIDI端子も装備



●SOUND ORCHESTRA
SNE　29,800円
音源/FM3声＋SSG3声＋FM9声(6声＋リズム5声)
その他/ハイファイ・スピーカ内蔵, N88 BASICサウンド拡張コマンド完全サポート, ステレオ出力

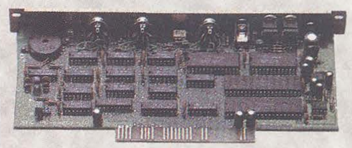


●FM-1 CONCERT＋
アクセル　29,800円
音源/FM3声＋SSG3声
その他/8オクターブの6和音の演奏可

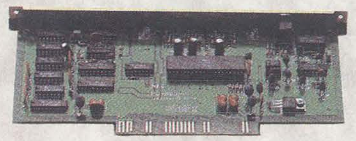


●AUDIO-98XX
スカラベ　39,800円
音源/FM9声＋ADPCM(1声, 最大2秒, 16音色)を搭載
その他/ヤマハ/YN-20(ミュージック・キーボード)が接続可能

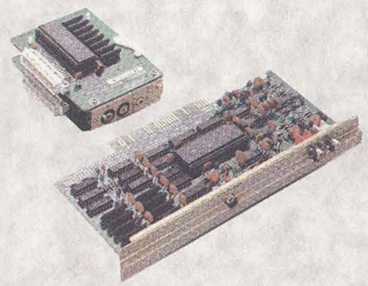
PC-8801シリーズ



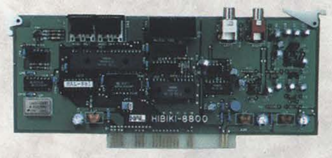
●PC-8801-10
NEC　28,000円
音源/PSG6声
その他/NEC純正品。MIDIにも対応



●PC-8801-11
NEC　19,800円
音源/PSG3声＋FM3声



●PC-8801-23
NEC　39,800円
音源/FM6声＋リズム5声＋ADPCM1声＋SSG3声
その他/ステレオ出力(通称サウンドボードII)



●「響」HMB-20
HAL研究所　39,800円
音源/FM8声
その他/シーケンス, エディットのソフト(響子/響造付き。MIDIにも対応。ステレオアウト

MSXシリーズ用

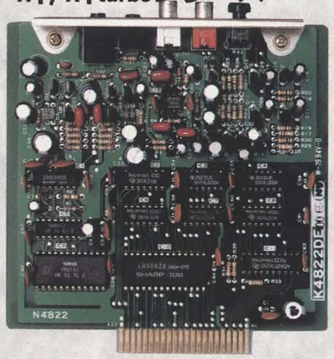


●FMパナ・アミューズメント・カートリッジ
パナソニック　7,800円
音源/FM9声(6声＋リズム5声)
その他/この装置でMSXがFM音源対応に



●FS-CA1
パナソニック　34,800円
音源/FM9声(6声＋リズム5声)＋ADPCM1声＋PSG3声, 同時13声発音可能
その他/ソフトウエアが内蔵されオート・ベースとリズム機能付き

X1/X1turboシリーズ



●CZ-8BS1
シャープ　23,800円
音源/FM8声

FM-77シリーズ



●FMAV-401
富士通　58,000円
音源/FM8声(ステレオ出力対応)
その他/接続には別売の「I/O拡張バス・ケーブル」が必要。

PC-9801シリーズ



●ミュージアム3 EXPERT
ビクター音産　9,800円
備考/FM音源ボード6声か, 外部MIDI音源8声の演奏どちらかを選択。楽譜プリントアウント機能, FM音源のエディタ装備

PC-8801シリーズ



●インスタント・ミュージック
NEC　48,000円
備考/マウスの自由な操作により曲を入力, サウンドボードII/VA対応



●ミュージック・ツール
NEC　12,400円
備考/FM6声+リズム6声を活用した演奏が可能, サウンドボードII/VA対応



●歌声人
パック・イン・ビデオ　9,800円
備考/音色を60, リズム30, 譜面を入力したあと歌詞を入力すると, コンピュータに歌わせることができる, サウンドボード2対応



●MUSIC ART88
NCS　14,800円
備考/FM音源, ADPCM音源, PSG音源, リズム音源など15声にフル対応, サウンドボードII/VA対応, MIDIにも対応

PC-8801シリーズ



●ミュージックワールド
NEC　12,400円
備考/世界地図で地域を選び, その地方独特の音楽を演奏させることができる, サウンドボードII/VA対応



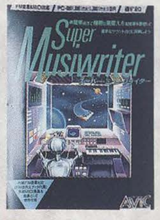
●ミュージアム3
ビクター音産　9,800円
備考/PSG, FM音源と同時に外部MIDIも使用可(要MIDIインターフェース)音色エディタ付き



●ミュージアム・サウンドボードII
ビクター音産　12,800円
備考/FM音源16声, ドラムサウンド6, ADPCM1声の同時演奏が可能, サウンドボードII/VA対応



●スーパーコンポーザー
リットーAVC　12,000円
備考/譜面ワープロ的な機能あり, パート数最大12パート, MIDIにも対応(要MIDIインターフェース)



●スーパーミュージライター
リットーAVC　12,800円
備考/FM音源のエディタ内蔵, コードとリズム・パターンの指定でバッキングを付けてくれる

PC-8801シリーズ



●パーソナル・ミュージシャンPC88
ミュージック・ネットワーク　12,000円
備考/譜面入力タイプの8トラック・シーケンサ。リズム・パターン/FM音源/ADPCMのエディタ機能付きサウンドボードII/VA対応

X68000シリーズ



●ミュージック プロ68K
シャープ　18,800円
備考/8パートのシーケンスと楽譜印刷の機能, 譜面入力タイプ, MMLデータのコンバート可能



●サウンド プロ68K
シャープ　15,800円
備考/FM音源エディタ+ライブラリ機能を持つ自由な音色づくりが可能



●サンプリング プロ68K
シャープ　17,800円
備考/X68000内蔵のADPCM(サンプリング)音源の音色エディタ

FM-77シリーズ



●FMサウンド・エディタ
富士通　9,800円
備考/FM音源の具体的な知識がなくてもFM音源の音色をエディットできるソフト

FM-77シリーズ



●FMジュークボックス
富士通　12,000円
備考/MMLによる曲データの作成/演奏/ファイル管理を行なう, ステレオ・ミュージック・ボックス対応



●FMミュージック・エディタII
富士通　20,000円
備考/マウス対応の譜面入力タイプのシーケンスソフト, 楽譜印刷機能, MIDIにも対応(要MIDIインターフェース)



●FMミュージック・ワールド
富士通　12,000円
備考/世界各地の100か所の地域に応じた音楽データを演奏できる

FM TOWNS



●Towns SOUND V1.1
富士通　28,000円
備考/タウンズ内蔵のFM音源6声+PCM8声の音色を自由に作れるエディタ

MSXシリーズ

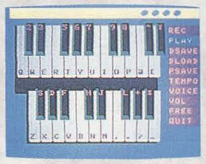


●シンセサウルス
BIT2　6,800円
備考/MSX対応, オートプレイ・モードによる自動演奏, スコア・プレイモードによる楽譜演奏, ニューバージョンの発売予定有

MSXシリーズ



●ミュージック・スタジオG7
SONY　6,800円
備考/音符入力方式のシーケンス・ソフト, 音色エディタ付き



●FM音源ミュージック・エディタ
SONY　6,900円
備考/MMLによる最大6パートのシーケンス・ソフト

ファミコン



●オトッキー
アスキー　3,500円
備考/敵と戦いながら音符を集めていくシューティング・ゲーム+ミュージック・メーカー・モード



●ファミリー・コンポーザー
東京書籍　2,980円
備考/内蔵のPSG3音に対応したリズム, コード, 音色の要素を持つ簡易シーケンサ, 最大6曲までセーブ可能



●いきなりミュージシャン
東京書籍　4,900円
備考/画面上のマップで選択すると, 世界各地の音楽をベースにしたパターンによる自動演奏が始まる

ファミコン

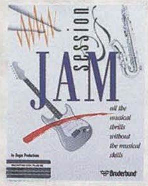


●ドレミッコ
コナミ　8,980円
備考/初心者モード「魔法の森」から高度な曲作りが可能な「コンサート・ホール」のモードまで五つのモードがある, 36鍵キーボード付き

マッキントッシュ



●ミュージック・マウス
オプコード　10,000円
備考/音階に対応する縦横のライン上をマウスでカーソル操作するだけで演奏になる, MIDIにも対応(要MIDIインターフェース)



●ジャム・セッション
ブローダーバンド　9,800円
備考/画面のミュージシャンが, マウスの指示で演奏する, ユーザーは登録されているアドリブ・フレーズで演奏に参加できる



●マック・ドラムス
コーダ　9,800円
備考/内蔵サンプリング音源によるドラム, パーカッションのリズム・パターンを市販のリズムマシン同様にプログラム演奏できる

※ここで紹介した製品の問い合せ先

NEC	☎03-377-3531
ミュージック・ネットワーク	☎045-912-2472
SNE	☎03-836-5360
アクセル	☎0424-74-2277
スカラベ	☎0888-43-5332
シャープ	☎03-260-1161
HAL 研究所	☎03-252-5561
パナソニック	☎03-475-4721
ビクター音産	☎03-423-7901
パック・イン・ビデオ	☎03-5565-8731
NCS	☎03-486-6311
リットーAVC	☎03-359-0267
富士通	☎03-216-3211
BIT2	☎03-479-4558
SONY	☎03-448-2200
アスキー	☎03-486-8080
東京書籍	☎03-942-4145
コナミ	☎03-264-5678
ナニワ楽器(マッキントッシュ)	☎03-358-5071
日本エニアック(マッキントッシュ)	☎03-632-3769

特集

コンピュータ・ミュージックのすべて

パソコンは今や楽器といってもよいくらいに機能があがりました。
みなさんもコンピュータ・ミュージックをはじめましょう。

コンピュータで音楽するには

「ゲームもいいけど，たまにはもうちょっとクリエイティブに音楽なんか楽しんでみたいなぁ」な〜んて思ってる人って意外と多いんじゃない? そこで〝コンピュータで音楽する!〟ということについて考えてみましょう。

コンピュータで音楽するといっても別にそう珍しいことではありません。歌謡曲からロック，ポップス，ゲーム・ミュージックなど皆さんがいつも耳にしている音楽のほとんどはコンピュータを使って作られています。プロの間で，コンピュータはピアノやギターなどと同じような楽器として，またそれよりも大事な頭脳として音楽制作に切っても切り離せないモノになっているのです。

さて前置きはこれぐらいにして実際コンピュータ・ミュージックをしていくうえでの話を進めていきましょう。

現在，僕たちがコンピュータで音楽するには大まかに二つのやりかたがあります（第1図)。

スタンドアローン型

最近のパソコンにはAV機能の充実にポイントをおいた機種が増えてきています。以前のPSG3声やPSG＋FM3声程度から今ではFM音源にリズム音源，さらにサンプリング音源を持つものもあります。

また，ステレオ出力端子によって本体だけで広がりのあるステレオ・サウンドが楽しめる機種もあります。ですから現在では内蔵音源だけでもかなりの表現が可能になってきているのです。

スタンドアローンとは音源から演奏まで，すべてパソコン1台で行なうことをいいます。ですから楽器や演奏テクニックを持っていなくても，パソコンさえあれば，内蔵音源を利用して気軽に音楽が楽しめる，そういう方法のことをいいます。

スタンドアローンのコンピュータ・ミュージックを楽しむにはパソコン（もし内蔵音源がショボクレたものなら音源ボードを本体に接続）があればとりあえずOK!

あとは，このパソコンをBASICのMML（ミュージック・マクロ・ランゲージ）で鳴らすか，それとも市販されているスタンドアローン型ソフトで動かすかということになってきます。

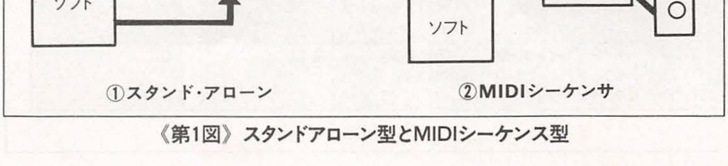
とりあえずスグにできるし，市販されているソフトもホビー感覚あふれるものなので，入門者や気軽にコンピュータ音楽を楽しみたい人にピッタリです。

MIDIシーケンサ型

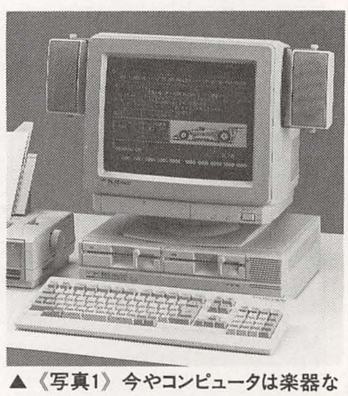
これはシンセサイザやサンプラなどの電子楽器を音源に使用し，シーケンサ・ソフトによりコントロールする方法です。電子楽器にはMIDIという端子が付いていて，鍵盤を演奏させるかわりにコンピュータにデータをインプットして複数のシンセサイザやサンプラ，リズム・マシンを同時に演奏させることができます。

この方法はプロのレコーディングにも多用されていて，複雑な音楽表現を行なうのに役立っています。この方法で音楽するには，パソコンのほかに，専用のシーケンス・ソフトとMIDIインターフェース，さらにMIDI対応の楽器が必要となります。

このようにコンピュータ・ミュ



《第1図》スタンドアローン型とMIDIシーケンス型



▲《写真1》今やコンピュータは楽器なみの性能だ

ージックのやりかたにも二つのタイプがあるわけですが，MIDIを使ってコンピュータ・ミュージックするほうは別冊付録「レッツプレイ!コンピュータ・ミュージック」のほうを見てもらうことにして，ここではスタンドアローン型を中心に，コンピュータで音楽するということを見ていくことにしましょう。

内蔵音源も進化している

最近ではコンピュータ自体がかなり性能の高い音源を搭載してい

Mr.JIZOUのFM音源四方山話（よもやま）
──新・FM音源の巻──

電子楽器とFM音源

今やパソコンはX68000から，MSX2＋にいたるまでFM音源全盛期といった感じですがそのルーツをさぐると当然楽器がでてきます。

これまで楽器(主にキーボードや音源モジュールなど)に内蔵されたFM音源のタイプにも，OPM (DX9/21/27/100, SFG01/05)をはじめとして，OPS (DX7など)，OPL (ポータ・サウンドなど)，OPLL (ショルキーなど)などがあります(PC-88SRのOPNはパソコンのみに内蔵されています)。

もちろん，最初に開発されたのは，6オペレータ・タイプのものでしたが，同時に開発された4オペレータ・タイプは，オペレータ数の少なさや発音数の少なさ (6オペレータ・タイプは16音，4オペレータ・タイプは8音)で6オペレータ・タイプにくらべて貧弱な音でした。

しかし，6オペレータ・タイプは扱うデータ数が多くなり，音創りの際，4オペレータ・タイプよりも複雑になってしまいます。

そこで，新しいFM音源が誕生しました。名称はOPZと言います。

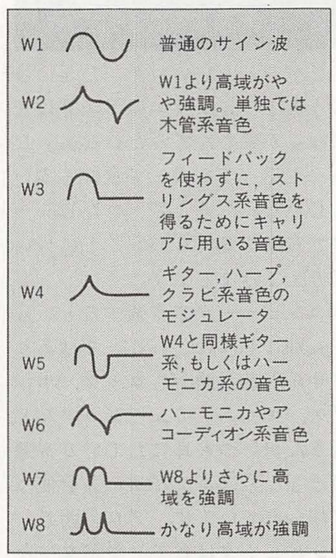
これは，これまでの4オペレータ・タイプの改良型で，各オペレータの波形 (オシレータという) が正弦波だけだったものが，8波形に増えたり (第2図)，周波数調整が，DX7のフィックス・モード，ファイン調整を採用したり，また，DX7IIが持つマイクロ・チューニング機能 (音律や音階を生成するもの)が加わり，4オペレータでも，これまでの6オペレータを超える音創りが可能になったものです。

OPZ内蔵パソコンに期待

ヤマハは，最初にこのFM音源をTX81Zという音源モジュールに内蔵しました。次いで，キーボード・タイプのV2 (外国では，DX11という)に，そして最近では，DSP (デジタル・サウンド・プロセッサ。デジタル・エフェクトのこと)，シーケンサ，EOSシリーズ (YS100/200, B200, DS55, TQ5)や，ウィンドシンセWX7/11の専用音源WT11に内蔵しました。

また，最新型のキーボードV50には，OPZ2個分の音源の，OPZ2 (16音同時発音，OPZは8音)を内蔵しています。

近頃ではパソコン，アーケード・ゲームとも，サンプリング音源を内蔵しているものが多くなってきましたが，これは，メモリを食いすぎるので，FM音源のほうが経済的だと言えます。



《第2図》OPZの8波形

より自然音に近づいたOPZを内蔵したパソコンがでれば良いと思います (第1表)。

《第1表》FM音源の流れ

FM音源名称	OPL	OPLL	OPM	OPN	OPS	OPZ/II
オペレータ数	2	2	4	4	6	4
オペレータ数の波形数(オシレータウェーブ数)	1 (正弦波のみ)	1 (正弦波のみ) ※ショルキーの2	1 (正弦波のみ)	1 (正弦波のみ)	1 (正弦波のみ)	4
アルゴリズム数	2	2 (MSX-MUSICは1)	8	8	32	8
最大同時発音数	FM 9 FM 6＋リズム5	FM 9 FM 6＋リズム5	FM×8	FM×3＋PSG×3	FM×16	FM×8 (OPZSIIはFM×16)
使用楽器	ヤマハ ポータ・サウンド・シリーズ(PSS100)	ヤマハ ショルキー・シリーズ(SHS10など)	ヤマハ DX9/21/27/100 SFG01/05	なし	ヤマハ DX1/5/7	ヤマハ TX81Z,V2,YS100/200,B200,DS55,V50(OPZII)
使用パソコン	なし	ナショナル MSX-AUDIO FMPAC MSX2＋	シャープX68000など X1FM音源,「響」	NEC PC8801mkII SR以降 メガドライブ (OPN×2-PSG×3)	なし	なし
使用ゲーム(アーケード)	タイトー 「バブルボブル」など	なし	タイトー「レインボーアイランド」「ミッドナイトランディング」	「ダライアス」 (OPN×2)	なし	なし

ます。その昔はビープ音だけだったのにPSG, FM, さらにはADPCMとどんどんリアルで臨場感あふれる方向に進化してきています。

皆さんはこんなに充実している音源を使いこなしていますか？ゲームに使ってるだけなんてもったいないですよ。

ここでちょっとパソコン搭載の音源を見てみましょう。

コンピュータの内蔵音源は，初期はビープ音だけ（現在でもビープ音のみの機種もある）のものからPSG（SSGも同じもの）と呼ばれる簡単な構造のシンセサイザ，そしてコラム記事のようなFM音源，さらにはリアルなADPCM音源を搭載と，進歩してきています。

ところでADPCM音源はPCMといっても，一般的に使われている楽器やCDのPCMとはちがった独特のモノになっているのでまちがえないように。

PCMによるサンプリングで音質を良くしようと思うとデータ量が膨大になってしまいます。そうするとメモリの大半は音色データ用なんてことになってしまうわけです。そこで，音質を劣化させずにメモリを少なくしようとコンピュータの内蔵音源用に考えられたのが情報の必要なところだけを取り出すADPCM（適合差分）方式なのです（**第3図**）。

普通のPCMじゃないっていったって音の再現性に関しては，PSGやFM方式なんかでは，とてもかないませんよ。

このADPCMの登場により，コンピュータの内蔵音源が，より楽器的な迫力を持つようになったというわけです。

音を鳴らす

さて，コンピュータに搭載されている音源を把握してくれたところで，こんどはそれをどうやって鳴らすかを考えていきましょう。もっとも手っ取り早くできるのはMML（ミュージック・マクロ・ランゲージ）による入力です。

このMMLはパソコンで音楽を演奏するために作られたプログラム言語で，今ではどのパソコンにも標準で付いていますから，すでにパソコンを持っている人ならおわかりだと思います。

そうそうベーマガの「ザ・ゲームミュージック・プログラム・コーナー」でもおなじみですよね。

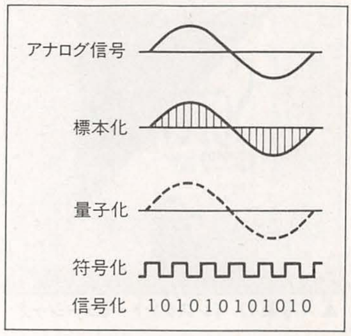
MMLは使い慣れると楽譜を書く感覚でプログラミングできるようになります。

たとえばNECのPC-88の場合音楽演奏は〝CMD PLAY〟という文で行なわれます。

「ドレミ」と演奏させたいなら〝CMD PLAY CDE〟と入力するわけです。

こんな具合にプログラムしていけばよいわけです。

ページのつごうでぜ〜んぶ説明することは不可能ですが，覚えてしまえば簡単なので，まだチャレンジしたことのない人は，まずリストを入力するところから挑戦してみてください。



《第3図》PCM録音のしくみ

ソフトに音楽させる

読者の皆さんの中には「MMLをおぼえるのがメンドウだ」と思っている人もいるかもしれませんね。もっと気軽に音楽を楽しみたいという人にはスタンドアローン・ソフトを使ったコンピュータ・ミュージックをオススメします。

これならソフトさえあれば，なんの知識もいらず，本当にゲーム感覚で音楽できてしまいます。だからあとは，どんなことをしたいか？どんなソフトを選ぶのかをきめるだけです。

スタンドアローン・ソフト

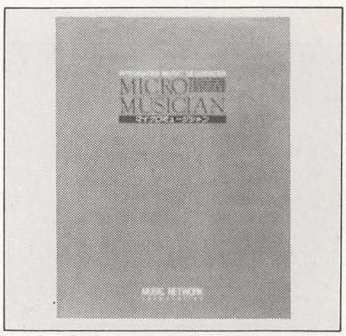
内蔵音源にあき足らない人に

■その1
マイクロ・ミュージシャン
ミュージック・ネットワーク
価格48,000円
FOR PC-9801 シリーズ

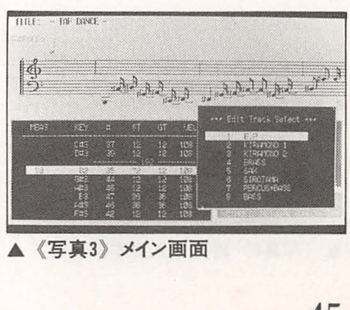
「マイクロ・ミュージシャン」は自分で一から作曲をしてやるんだという人にピッタリのソフト。完全に作曲のためのツールです。

トラック（音を記録できるスペース）数は16，さらにリズム専用のトラックが一つあって全部で計17トラック。各トラックとも16音ポリフォニック（16音まで同時に記録できること）で，データの記憶容量は3,200音となっています。

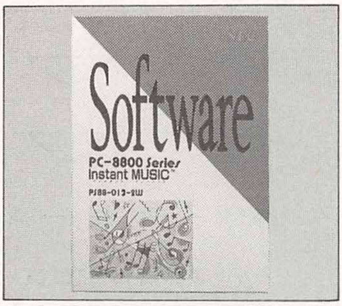
演奏データの入力は数値で入力



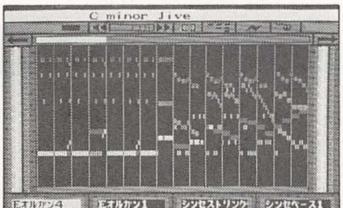
▲《写真2》マイクロミュージシャンのパッケージ



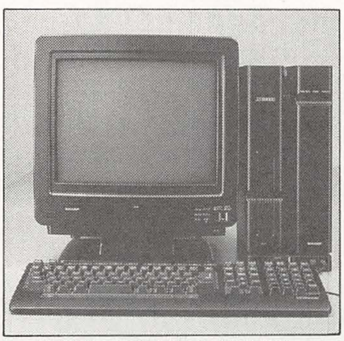
▲《写真3》メイン画面



▲《写真4》インスタント・ミュージック



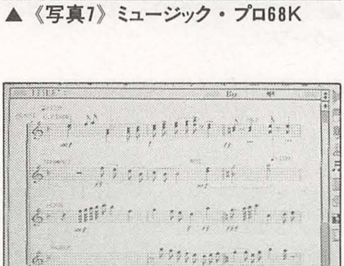
▲《写真5》この画面で曲作りをする



▲《写真6》音源充実のX68000



▲《写真7》ミュージック・プロ68K



▲《写真8》譜面で入力する

するステップ，画面に表示された五線譜上に音符や休符を置いていく五線譜（**写真3**），そしてMML，外部のMIDIキーボードで演奏して入力するリアルタイムと，4とおりの入力方法が選べます。

いったん入力したデータの修正は，エディット・モードで行ないます。重要な機能は文字キーに割り振られているので手早く操作することが可能です。

この「マイクロ・ミュージシャン」は，プロが使うシーケンサ・ソフトなみの機能を持っているので〝遊び感覚で入力〟というわけにはいきませんが，マジメに音楽しようと考えている人にはまさにうってつけのソフトです。

■その2
インスタント・ミュージック
NEC 価格14,000円
FOR PC-8801 シリーズ
（MA, FA以前の機種では別売りのサウンド・ボードIIが必要）

「音楽をしたい。だけど，どうもむずかしいことはわからない」そういう人にオススメなのがこの「インスタント・ミュージック」です。音楽の知識や音符の読みかたなど，なにも知らなくても音楽が楽しめてしまうというヒジョ〜にありがたいソフトです（**写真4**）。

名前が示すように〝インスタント・ラーメンをつくる〟ようにインスタントに音楽が作れてしまうという内容。あらかじめ用意された曲を聴きながら，モニタに表示された赤，青，黄，緑のバー（これがインスタント・ミュージックの譜面だ）をマウスでいじってやると，な，なんと自然に曲ができてしまいます（**写真5**）。

4色のバーは四つの楽器パートの音符を表していて，バーの長さは音符の長さ，その位置は音程です。プリセットされたサンプル曲は全部で50用意されていて，それらをつなぎあわせて使うことも可能です。

こうした四つのパートの楽器，メロディ，伴奏，テンポなどをマウスで変更して曲を作っていくわけです。

なんにも考えずにでたらめにマウスを動かしても，かなりイカス曲ができちゃいます。これはコンピュータがちゃ〜んと音楽理論にもとづいてキチンとした伴奏（コード進行）をつけてくれるからです。めんどうな理論はコンピュータにまかせられるので，感性だけで音楽を楽しめちゃうのです。

作った曲をディスクに保存できるのは，いうまでもありません。



▲《写真9》SNEのSOUND ORCHESTRA

■その3
ミュージック・プロ68K
シャープ　価格18,800円
FOR X68000シリーズ

「ミュージック・プロ68K」はX68000に内蔵された豊富な音源を使って音楽を楽しもうというソフトです（**写真7**）。

X68000は，みなさん知ってのとおりFM音源8オクターブ8音，ADPCM搭載と楽器屋さんで売っている電子楽器なみの強力なサウンド機能を持っていますから，このソフトと組み合わせるだけでかなりスゴイ音楽表現ができるようになります。

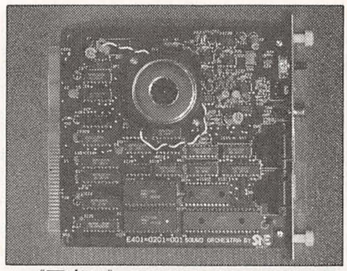
さて，この「ミュージック・プロ68K」の内容を見てみましょう。基本的な操作は画面上に表示される五線譜を中心に行ないます（**写真8**）。操作はすべてマウスででき，アイコンをクリックしたり，ウインドゥを開いたりすることで，すべての操作が可能です。

操作の手順は，まずパート編成

をきめ，画面上段に並んでいるアイコンから，楽譜作りに必要な部品をクリックして五線譜上に置いていくといった，いたって簡単なモノです。

操作はすべてマウスででき，スピーディー。エディットも簡単です。たとえば，いらない部分があれば消しゴム・アイコンを選択して1個，1パート，ブロックとさまざまな単位で消すことができますし，あるフレーズを四角く囲って別の場所にコピーもできます。

お絵描きソフトのような感覚で高度な音楽表現ができるのが，このソフトの特徴なのです。



▲《写真10》SOUND ORCHESTRAのボード

音源ボード

内蔵音源の音が十分でなかったり，不満があったりするときにたよりになるのが音源ボードです。

音源ボードはそれ自体にサウンド・チップをつんでいますから，パソコンと接続するだけで，リアルな音色をカンタンに鳴らすことができます。ただし，ボードを買ったからといっても勝手に演奏してくれるわけではありません。ボードによって使いかたにちがいがあるので注意！

プログラムを組んだり，ベーマガに載っているプログラム・リストを打ち込みたいならMMLに対応しているものがいいでしょう。

また，そんなのはメンドーだという人なら簡単に音楽データを入力できるソフトや周辺機器に対応しているものがいいでしょう。

それぞれのパソコンに対応した音源ボードが発売されているので，代表的なものを紹介しましょう。

PC-9801 シリーズ対応

■PC-9801-26K

NEC 価格25,000円

NECの98用純正ボード。FM音源3声＋SSG（PSGと同じ）3声内蔵。立ち上げはN88-BASIC（86）で行ないます。

■SOUND ORCHESTRA

SNE 価格29,800円

FM音源3声，SSG3声，これにFM9声（またはFM音源6声＋リズム5声）つまり同時15声の発音が可能で，NEC純正音源ボードPC-9801-26Kの3倍の機能を持っています。純正では満足できない人のための完全上位コンパチブルのサウンドボード，それがこの「SOUND ORCHESTRA」なのです。モノラルだけでなくステレオ出力までも装備。オーディオと接続して広がりのあるサウンドを楽しめます。

さらにこのほかにもジョイスティック出力のデュアル装備，高出力アンプ&小型ハイファイ・スピーカ実装，N88BASICサウンド拡張コマンド完全サポートなどたくさんの機能を持っています。これらの機能を使いこなせば，これまでのサウンド・ボードの不満な点を解消することができるはずです（**写真10**）。

またこの「SOUND ORCHESTRA」のFM音源LSI「YM3812」をより簡単にプログラムするためのユーティリティ・ソフト「SOS1」（価格5,000円，**写真11**）も発売されていてサポート体制も整っています。

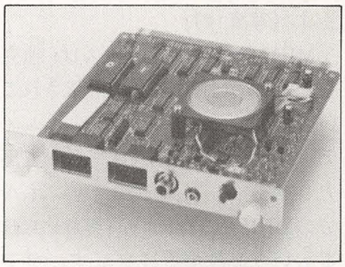


▲《写真11》SOUND ORCHESTRA用の「SOS1」

■FM-1 CONCERT＋

アクセル　価格29,800円

8オクターブ6重和音の音楽演奏が可能。はじめての人も簡単に使えるミュージック・エディタ付き（**写真12**）。

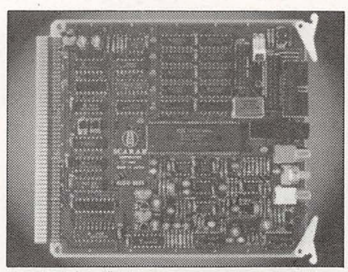


▲《写真12》アクセルのFM1 CONCERT＋

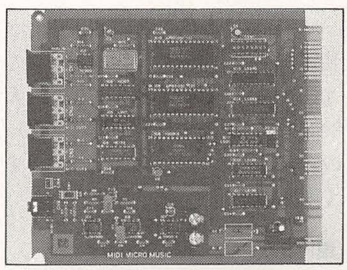
■AUDIO-98XX

スカラベ　価格39,800円

FM音源9声同時発音（FM6声＋リズム5音）に加え，ADPCM機能を搭載。98を88VAやX68000なみのミュージック・コンピュータに変身させます。拡張性にも富んでいてヤマハのYN-20（ミュージック・



▲《写真13》スカラベ AUDIO-98XX



▲《写真14》M3-1はマイクロミュージシャン付属

キーボード）の接続やADPCMの拡張メモリのRAM/ROMの接続が可能です。さらに付属ソフトウエアによりFM音の音作りやADPCM方式によるサンプリング音の作成ができます（**写真13**）。

■M3-1
ミュージック・ネットワーク
価格40,000円

「M3-1」は，9声（6ボイス＋5リズム），2オペレータ，4ウェーブフォームのFM音源チップをMIDIインターフェース上に搭載。

シンセサイザの音作りはもちろんのこと，リズム・パターンの作成もできるようになっています。しかもMIDI楽器をつなぐことも可能なため，これからもっとコンピュータ・ミュージックを発展させていこうという人にも対応しています（**写真14**）。

MIDIインターフェースは，独立した二つのMIDI出力が搭載されているので，演奏データとリズム・データを別々のMIDIアウトから出力させると，合計で32チャンネル分のMIDI楽器を同時演奏させられるという高性能タイプです。ソフト紹介のところに登場した「マイクロミュージシャン」のCタイプ（Aタイプはソフトのみ，Bタイプはこの「M3-1」のFM音源の付いていないタイプを付属と，ユーザーのレベルに応じて選べるようになっている）に付属しています。

PC-8801 シリーズ対応

■PC-8801-11
NEC　価格19,000円

MIDI規格のインターフェースも装備。MIDIを使用しないばあいでもBASICの拡張命令により，最大8オクターブ6重和音（PSG音源）の音楽演奏が可能になっています（**写真15**）。

■PC-8801-10
NEC　価格28,000円

BASICの拡張命令により，クリアな音質のFM音源最大8オクターブ6重和音の演奏が可能になっています。オーディオ出力装備。

■PC-8801-23
■PC-8801-24
■PC-8801-25
NEC　価格39,800円

サウンド・ボードII。本格的なステレオ・サウンドを楽しむためのボードです。FM音源6音とリズム6音SSG3和音に加えて，ADPCMによるデジタル・サンプリング機能も装備。品番のちがいは対応ハードのちがいです（**写真16**）。

■響
HAL研　価格39,800円

8音FM音源内蔵。音色エディット・シーケンス・ソフトと同梱（どうこん）。VAには不対応。

X1対応

■CZ-8BS1
シャープ　価格23,800円

多彩なシンセ・サウンドからピアノやバイオリンなどの楽器の音まで，FM音源方式によってリアルな音作りが可能です。同時8音をステレオで出力できます。スピーカ標準装備。

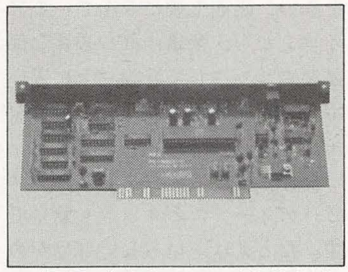
FM77AV対応

■FMAV-401
富士通　価格58,000円

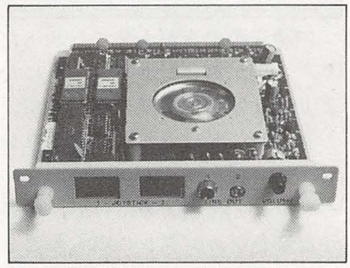
FM音源8重和音による演奏を可能にします。77音色をプリセットとして持ち，さらにパソコン側から音色を指定することによって，128音の中から選択して演奏できます。またMIDIにも対応していてMMLデータでMIDI楽器をコントロールすることも可能になっています（**写真17**）。

MSX 対応

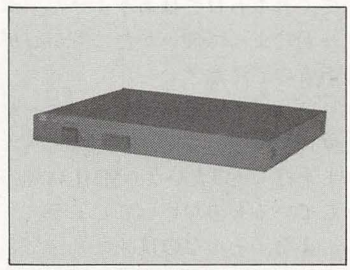
■パナ・アミューズメント・カートリッジ
パナソニック　価格7,800円



▲《写真15》PC-8801-11はMIDIにも対応する



▲《写真16》サウンドボードII



▲《写真17》富士通の FM AV401



▲《写真18》MSX用 のパナ・アミューズメント・カートリッジ

MSX用のFM音源拡張カートリッジ。2データ・セーブ用のS-RAM付き（**写真18**）。

■MSXオーディオ・ユニットFS-CA1
松下電器　価格34,800円

MSXの音楽機能を飛躍的に拡大させる専用音源ユニット。FM音源9声，PSG音源3声，PCM音源1声の合計13音を同時発音可能。接続も簡単。

緊急特集

どうなる? NTT運営パソコン通信局

ワープロ/パソコン通信 BBS電話帳追補版

日本電信電話会社（NTT）が全国で展開してきたパソコン通信局が，6月30日限りで一斉に閉鎖されました。「会費無料のNTTネットがはびこっては純民間の有料ネットが不利になり，公平競争に反する」という郵政省の行政指導を受けたためです。

NTTネットは，全国のいわゆる草の根ネットのけん引車的な存在。活発な活動で知られ，これまで全国に101局を開局し，会員総数3万人以上を集めてきました。通信局のなかには，会員数千名という大きなものもあり，電話やFAXに継ぐコミュニケーションのツールとして，その地域にすっかり定着した通信局もあります。

そうした矢先に，今年の3月に郵政省が行政指導を行ない，NTT本社もこれを受けて6月限りでネットの一斉閉鎖を決定。7月以降の運営については，それぞれの通信局の判断に任され，新たな運営者をさがしてネットを存続させるか，廃止するかのどちらかを選ぶことになりました。

しかし，引き受け先をさがすといっても，ネットワークの中心になるホスト・コンピュータの置き場や回線の確保，それに維持，管理の人手をどうするかなどの課題も多く，かんたんではありません。運営者がなかなか見つからず，文字どおり消滅してしまう通信局も少なくない，という悲観的な見通しも立てられていました。

そこで本誌では，全国のNTTネットに直接アンケートをだし，7月以降の運営方法について調査。ここに，6月20日までに編集部に寄せられた41通信局のアンケート結果をもとに，今後のNTTネットの動向を報告します。

新たな運営者が決まり，これまでと同様にアクセスできる局

7月1日以降，新運営者のもとで活動することになった通信局です。アクセス方法などはこれまでどおりです。

●シーガルネット（青森）
新運営者／〒031 青森県八戸市堀端町2-3 八戸商工会議所
☎0178-43-5111

●TOP'S-NET（宮城）
新運営者／〒980 宮城県仙台市若林区五橋3-2-1 エヌ・ティ・ティ東北テレコントロール(株)
☎022-221-8201

●ぱそこん通信山形村（山形）
新運営者／〒980 宮城県仙台市若林区五橋3-2-1 エヌ・ティ・ティ東北テレコントロール(株)
☎022-269-2477

●ネットフレンティ富山（富山）
新運営者／〒920 石川県金沢市片町1-1-32 (株)エヌ・ティ・ティ東北テルマック ☎0762-52-6626

●ネットフレンティ金沢（石川）
新運営者／〒920 石川県金沢市片町1-1-32 (株)エヌ・ティ・ティ東北テルマック ☎0762-52-6626

●Net岡山西（岡山）
新運営者／〒700 岡山県岡山市奉還町1-2-12 中川電気工業(株)中川衛一 ☎0862-52-4877

●オリーブNET（香川）
新運営者／〒760 香川県高松市錦町2-4-8 香川情報通信研究会
☎0878-23-0767

●ながさき-NET（長崎）
新運営者／〒850 長崎県長崎市金谷町1-7 KTN(株)総務局
☎0958-27-2111

●MUTSUGORO-NET（長崎）
新運営者／〒854 長崎県諫早市東小路6 諫早商工会議所ニューメディア研究会 ☎0957-22-3323

運営者，アクセス電話番号が変更になった局

新しい運営者にネットワークの運営を移管する際に，アクセス電話番号が変更になった局です。7月1日から新番号にアクセスしてください。

●M・Fnet（茨城）
アクセス電話番号／
0292-47-6983(300/1200/2400bps)
新運営者／〒310 茨城県水戸市元石川町1865 水戸パソコンクラブ
☎0292-48-1242

●SHINSHU-NET（長野）
アクセス電話番号／
0266-24-1100(2400bps)
新運営者／〒394 長野県岡谷市本町3 (株)岡谷市民新聞社
☎0266-22-8006

●PCOM（福岡）
アクセス電話番号／
093-531-8555(300/1200/2400bps)

新運営者／〒802 福岡県北九州市小倉北区古船場町1-35 商工貿易会館1Ｆ (株)北九州情報ひろば ☎093-551-3000

●PANDA-NET
アクセス電話番号／
092-451-8700(300/1200/2400bps)
新運営者／〒812 福岡県福岡市博多区博多駅前1-4-4 殖産安田ビル パナソニックプラザ 吉永慎也
☎092-451-8787

●パイナップルNET（沖縄）
アクセス電話番号／
0980-52-2746(1200bps)
新運営者／〒905 沖縄県名護市名護781 CNCコンピューターネットワーク(株)奥本弘文 ☎0980-53-0912

7月1日から新ネットワークに生まれ変わった局

新運営者が決まった時点で，思いきってネットワーク名も変更し，新BBS局として生まれ変わった局があります。会員，ゲストを問わず，これまでと同様にかわいがってください！

●南房総・館山ネット（千葉）
旧ネットワーク名／NTT館山ネット
アクセス電話番号／
0470-23-7900(300/1200/2400bps)
運営者／〒294 千葉県館山市北条1546 南房総テレシス

●テレマSIN-NET（山梨）
旧ネットワーク名／NTTSIN-NET
アクセス電話番号／
0552-35-4566(1200bps)
0552-35-4519(1200/2400bps)
運営者／〒400 山梨県甲府市青沼1-12-13 エヌ・ティ・ティ・テレマート山梨(株) ☎0552-31-1131

●NAMOS-TELEPUTE（愛知）
旧ネットワーク名／TELEPUTE
アクセス電話番号／
052-231-4400(300/1200/2400bps)
運営者／〒460 愛知県名古屋市中区栄2-2-17 名古屋情報センタービル２Ｆ(株)名古屋情報センター
☎052-231-0110

●NET in KYOTO（京都）
旧ネットワーク名／うしわかNET
アクセス電話番号／
075-531-3775(300/1200/2400bps)
運営者／〒606 京都府京都市東山区大和大路四条下ル 四丁目小松町572-2 NTTテレホンアシスト(株)京都支店 ☎052-541-9898

●NEWよさこいネットワーク（高知）
旧ネットワーク名／よさこいネットワーク
アクセス電話番号／
0888-45-9000(300/1200/2400bps)
運営者／〒780 高知県高知市布師田3992 高知パソコン通信友の会
☎0888-46-0175

●HIMIKO-NET（福岡）
旧ネットワーク名／COM-NET
アクセス電話番号／
092-522-9800(300/1200/2400bps)
運営者／〒810 福岡県福岡市中央区薬院4-5-17 BCCビル内 福岡パソコン通信協会 ☎092-522-3441

●N-NET（福岡）
旧ネットワーク名／九州NOWネット
アクセス電話番号／
092-711-5339(300/1200/2400bps)

●BBSくるめ（福岡）
旧ネットワーク名／KURUME-NET
アクセス電話番号／
0942-34-9801(300/1200bps)
0942-34-9809(300/1200bps)
0942-34-9810(300/1200/2400bps)
運営者／〒830 福岡県久留米市西町741 BBSくるめ事務局 中村孝幸
☎0942-34-0281

●SAGA-NETかちがらす（佐賀）
旧ネットワーク名／かちがらす
アクセス電話番号／
0952-25-3211(300/1200/2400bps)
運営者／〒840 佐賀県佐賀市松原1-3-18 佐賀新聞社総合企画室
☎0952-25-4829

●“NOA”（熊本）
旧ネットワーク名／YOU-NET
アクセス電話番号／
096-371-8800(1200bps)
096-371-8805(2400bps)
096-371-8806(2400bps)
運営者／〒860 熊本県熊本市本荘3-3-3 寿ビル (株)寿屋本荘店
☎096-372-5411

●SS-PHOENIX（宮崎）
旧ネットワーク名／PHOENIX
アクセス電話番号／
0985-22-1414(1200bps)
運営者／〒880 宮崎県宮崎市宮田町1-6 宮崎県商工労働部内経営指導課内 宮崎県SSグループ連絡会議

●NICC（宮崎）
旧ネットワーク名/NOBEOKA-NET
アクセス電話番号／
0982-21-9800(300/1200/2400bps)
運営者／〒882 宮崎県延岡市浜町5076-1 システム・イン延岡 竹井道教 ☎0982-21-9801

●南風通信（宮崎）
旧ネットワーク名／RAINBOW
アクセス電話番号／
0987-75-2619(300/1200bps)
運営者／〒888 宮崎県串間市大字本城6859 OAショップ高野 高野 宰
☎0987-75-2765

●ユーカリ（鹿児島）
旧ネットワーク名／COSMOS
アクセス電話番号／
0992-25-3050(300/1200/2400bps)
運営者／〒892 鹿児島県鹿児島市樋之口町1-1 MBC開発ビル４Ｆ キャプテン鹿児島 ☎0992-23-1211

従来どおりに運営する局

NTTの小会社，あるいは系列会社が独自で運営していたり，「NTT」をネットワーク名にした純然たる個人運営の通信局が全国にいくつかあります。こうした局は，このたびの郵政省の行政指導とは無関係。７月１日以降も，従来とまったく同じに運営されます。

●NTTPCネットワーク（東京）
●INS-NET（新潟）
●NTT-BBS（愛知）
●MEDIAS-NET（広島）

運営の引き受け先をさがしている局

６月20日現在，まだ運営の引き受け先が決まっていない通信局がいくつかあります。締切りの関係で，結論がでるまで待てないのが残念ですが，ぜひ何らかの形で，ネットワークが存続できるようにがんばってください。

つぎに挙(あ)げる通信局がある地域の有志のかた，力ぞえをお願いします。

●NTTおびひろBBS（北海道・帯広）
●ダイヤモンドダスト（北海道・旭川）
●NTT運河ネット（北海道・小樽）
●来夢-ネット（千葉・野田）
●さかど-NET（埼玉・坂戸）
●桃太郎NET（岡山・岡山）
●くにびきNET（島根・松江）
●めんそーれNET（沖縄・那覇）

６月30日で閉鎖する局

ネットワーク関係者の必死の努力にも関わらず，引き受け先が見つからないまま６月30日限りで閉鎖になる局があります。本誌編集部に報告があったのは北海道と東北の計２局。ほかに，まだいくつか閉鎖することを決定した通信局があるかもしれません。長いあいだ本当にご苦労さまでした。

●ANCL-NET（北海道・旭川）
●ふれあい-BBS（福島・白川）

プロを目ざす諸君集まれ！
内藤寛のゲーム・プログラミング道場

みなさんこんにちは。最近ぐずついた天気が続いていますねー。なんかジメジメしてそこらへんに茸(きのこ)がはえてきそうですよ。それはそうと，8月に専門学校で講義を予定しています。誌上では説明しにくい質問もビシバシ答えられると思いますので，興味のある人は，ぜひ参加してみてください（目次前ページ広告参照）。

さて，早いものでこの連載をはじめてからもう半年になります。これまでいただいた質問を見ると，これから書くことに当てはまる人がかなりいると思われるので，今月はとりあえず質問はおいといて，私の経験をもとにした話をしてみようと思います。

この連載を読んでいる人も，いろいろなレベルがあるようです。そこで，みんなが共通してつまずいたり，なやんだりしていることや，それに対する対応のしかたなどをまとめてみました。

みなさんのプログラミングに役立ててくださいね。

パソコンをはじめて間のない人へ

パソコンに興味を持った理由はさまざまだと思います（私はゲームがやりたかったからなんだけどね）。でも，自分でもプログラムを組んでみたくなるでしょう。

そこでアドバイス。プログラムは習うより慣(な)れろ！が基本じゃないかな。だれだって最初からうまくいくもんじゃないしね。

BASICをマスターしたい人のために

なんといっても，どういう命令があるかを知らなければプログラムは組めないよね。そこでまず，パソコンに付いてくる，BASICのマニュアルを読むことからはじめてみよう。読んで理解するのも大切だけど，せっかくパソコンがあるのだから，サンプルのプログラムを打ち込んで，実際にどんなことが行なわれているかを確めてみるとわかりやすいよ。

一つ一つの命令を学校の勉強のように丸暗記する必要はないし，命令だけおぼえてもプログラムが組めるようになるわけじゃない。

私だって，今でも命令の細かいパラメータなんかは，マニュアルを見ながらプログラミングしているんだから。

それと「この命令でどんなゲームが作れるか」ではなくて，「こんなことをやりたいのだけれど，そうするためには，どんな命令を使えばよいのか」ということを考えるようにするといいよ。

ただ単純にシューティング・ゲームを作りたいとか，ロールプレイングを作りたいという，漠然(ばくぜん)としたものではなく，より具体的に考えてみることだ。

プログラムも最初からむずかしいことをしようとするのは無茶(むちゃ)というもの。たとえばはじめは，画面になにかを表示するプログラムからはじめ，それができたら表示したものを動かすプログラムにチャレンジ……という感じかな。

もし，いきづまったら，このコーナーで紹介している，短いプログラムを参考にしてみたり，数値を変えたらどうなるのかなど，ためしてみることをすすめます。

いちど取り組んだら，投げださないで，あきらめないで，がんばってみてほしいな。

ベーマガに載っているプログラムを解析するのも，実力をつけるために，とてもよい方法だよ。キミがやってみたいと思っていることが，きっとどれかのプログラムの中にあるはずだ。

それをみつけだして，そのテクニックを自分のものにしてしまえばいいんだ。

「あっ！これどうやっているんだろう?」と思ったら，そく解析してみよう。

はじめは，どこを見てもわからないかもしれないけれど，6月号でも紹介したように，どんなに大きなプログラムでも，みんな小さなプログラムの寄せ集めでできているんだ。

REM文で，わかりやすく書いてあるプログラム・リストを見つけてBASICのマニュアルを参考にしながら解析するといいと思うよ。

その部分がわかったら，こんどは自分なりにプログラムしてみて数値を変えたり，他のプログラムと組み合わせてみたりすると，だんだんに，自分のものとなってくるはずだ。

今月は，質問回答をお休みしてお話ししたけれど，このアドバイスを参考に，この夏休みを有効にすごしてほしいな。ではまた！

内藤先生のプロフィール

中学生のころからゲームが大好きで，パソコンに興味を持ち，最初はPC-6001でBASICのプログラミングにチャレンジ。高校生になってからアルバイトとしてゲーム・プログラマーへの道の第一歩をふみだす。その後マシン語をマスターしMSXなどのゲームを続々と発表。

現在は，チュンソフト社の取締役開発部長として，ドラゴンクエストのプログラミングの責任者の要職にある。

Dr.Dとつぐ美の

(新)パソコンレクチャー8

「キーボードを超えるもの?」

by くりひろし



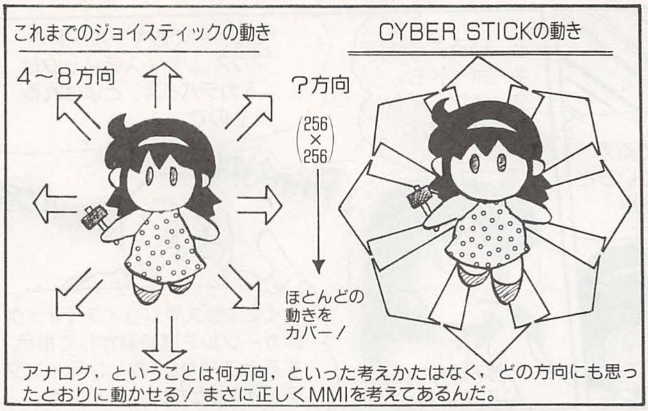


★さて今月はキーボードに並んで代表的な入力装置です。

★今まで，ジョイパッド等はゲームにしか使えない，といわれてきましたが，マウスのようにメニューを選んだり，といった使いかたをすれば，キーボード以上にパソコンを使いやすくできる有能な装置なのです。たとえば，FM TOWNSには「ジョイパッド」と「マウス」は付いていても，「キーボード」は別売なのです。

★インテリジェント・コントローラのアナログ機能は，ほとんどマウスに匹敵するといえます。アナログのジョイパッドでもあれば，マウスより小さく，軽いぶんスグレモノかも。では，また来月。


人とパソコンをつなぐもの，それをマン・マシン・インターフェース（Man Machine Interface）というのは知っとるかね？
INTERFACE
知ってる！略していうとMMIね！
と，いうことはキーボードもディスプレイもみんなMMIね
そう！中でもキーボードやマウス，ジョイスティックは「入力デバイス」とよばれるもので
Pointing Device
とくにマウスやジョイスティックはカーソルを直接動かして指示するところから「ポインティングデバイス」ともいわれている
いちばんなじみ深いのが，これ！ジョイスティック（Joy Stick）だっ！みんな一度は使ってるね！
最近のものは連射も標準で使いやすい！
スティックのまわりにスイッチがあり，倒した方向のスイッチが押される
パソコン
トリガボタン
ジョイスティックって，もともとはゲーム用じゃなかったんだよ
えっ，そーなの？てっきりゲームマシンのために作られたと…
もともとはCADとよばれる大型コンピュータ用の製図システムのカーソルを動かすための，コントロール・スティックだったんだ
それを，どこかの誰か，アイデアマンがTVゲーム用に使うことを考えついたのがはじめだろう！
その前はゲーム機はパドルだったからね
テーブルテニスとか…
元祖はたぶんスペースインベーダーだ！
多くのジョイスティックは，長い間単純な4方向か8方向くらいのしかなかったんだ
ガチャ ガチャ
これはもともとのコントロールスティックの機能をひきずってきたままのせいで…ゲームにはちょいとものたりない。動きが制限されて，使いにくいんだ
そこでつい最近登場したのが，インテリジェントコントローラ『CYBER STICK』だっ！
左右上下256×256段階のアナログセンサーをそなえている，いわばアナログジョイステック！
左右のスティックとスロットルとの入れかえもできるし，トリガは可変式の連射タイプだ。



これまでのジョイスティックの動き
CYBER STICKの動き
4～8方向
?方向
(256×256)
ほとんどの動きをカバー!
アナログ，ということは何方向，といった考えかたはなく，どの方向にも思ったとおりに動かせる! まさに正しくMMIを考えてあるんだ。



こういうことができるのも，ジョイスティック自身にCPUを持たせているからで…これ自身がひとつのコンピュータだ!
オラオラ オラ〜ッ なめんじゃねーぞっ!
これでもコンピュータ



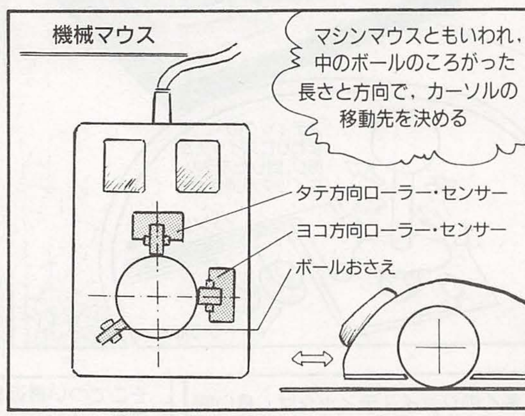
このジョイスティックの兄弟にあたるのが，おなじみジョイパッドだ!
十字ボタンがいわばスティックで，原則的には同じものだね



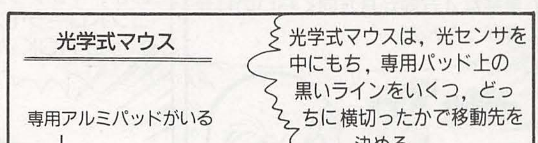
ジョイパッドの利点は小さくて軽いのでジャマにならないことだ!
ゲームマシンだけでなく，最近はパソコンにも標準装置だったりするわね!
X68000とか TOWNSとか…
ちょっと使いにくい(親指が疲れる)のが欠点だけど……



さて，MMIの本命は，何といってもマウスだ! 操作はカンタン，だれにでも使える入力装置だ!
その姿がねずみに似ているところからマウスと名付けられた!
左ボタン「YES」の役目
右ボタン「NO」の役目
1ボタンマウス (マッキントッシュ等)
2ボタンマウス (いちばん多い)
3ボタンマウス (大型のマシン用)
※マウスには方式によって機械マウスと光学式マウスがある
パソコン
RS-232C インターフェース
マウス インターフェース
シリアルマウス(安い)
バスマウス



機械マウス
マシンマウスともいわれ，中のボールのころがった長さと方向で，カーソルの移動先を決める
タテ方向ローラー・センサー
ヨコ方向ローラー・センサー
ボールおさえ



光学式マウス
光学式マウスは，光センサを中にもち，専用パッド上の黒いラインをいくつ，どっちに横切ったかで移動先を決める。
専用アルミパッドがいる
センサ
パッドには小さな網目がかいてある



マウスの最大の利点は
なんといっても
「人の手のとおりに」
動かすことができる点だ
マウスを動したら，
動かしたそのとおりに
カーソルを動かす
ことができるんだ
DEMPA・60
なるほど，あたかも
画面の中のカーソルそのもの
を持って動かしているみたいね
…何も考えずにできるわ！
キーボードがなくたって，マウスを
使うプログラムはたいてい
メニュー方式(いくつかの項目から
えらんで，カーソルを合わせてボタン
を押す)で作られてるわね
ターゲット
A. RX-78NT-1
B. ケンプファー
C. RX-79GM2
RED
・名前を入力して下さい。
Dr. D
キーボード
L M N O P BS
H I J K CAPS
A B C D
E F G CTR
SPACE SHIFT
どうしてもキーボード入力が
必要になった場合でも，
プログラムによってはソフトウエア
キーボードといって，画面中に
キーボードを表示して，そこから
入力することもできるんだね。
ジョイスティックにしても
マウスにしてもそうなんだ
けれど，これらのデバイス
を自分の作ったプログラム
で使うためには，
マウス・ジョイスティック
呼びだし用の特別な
関数や，マウスドライバ
のような，補助プログラム
が必要になるんだ
ところで，マウスは
ゲームには あんまり
向かないね…
やっぱり ジョイスティック
が イチバンだね
むずかしーんじゃ
ないのお？
そんなにむずかしくはないよ。
ゲームに使うのならば，
ちょっと勉強すればすぐに
使いこなせるさ！
最初はごく一部だけにする，とかね。
マニュアルを
しっかり読めば
大丈夫！
参考にはベーマガを
よめばいいのだ
ふっふっふっ
もおちろん
ジョイスティックの
使えるゲームを
作ってきました
おお
そいつは
ナイス
いつのまに…
どおーだっ
こいつあ
スゴイぜっ
あれ？
わーっ
ドカーン!!
GAME OVER
ジョイスティックが
効いてないっ
うわああああ
オレは何んて
ダメなんだっ
えーと，影くん
その，あの…
…ほっといたら？
TO BE つづく
はずれてるけど…
↑あれ，うではどうしたの？



Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座

※各機種対応

競馬ゲームに挑戦！

おなじみ編集部

こんにちは！Dr.D大先生。毎月，毎月ごくろうさんです。僕は今BASICを勉強中の中学3年生です。受験生なので，勉強もしなければいけないのですが，1本でもゲームを作りあげてみたいのです。今，挑戦しているのが，競馬ゲームなんですが，どうもうまくいきません。ぜひ，「ちょっと背のびのBASIC講座」でとりあげてもらいたいのですが，よろしくお願いします。

東京都世田谷区・
イワナオ14才

影：Dr.こんなハガキが届いてますよ。

Dr.D：ふむふむ。ありがたいことじゃ。この講座がみんなの勉強に役立っているわけじゃな。

編：みなさんも，Dr.にこんなゲームの作りかたを講義してほしいという質問があったら，どしどしおハガキくださいね。

Dr.D：できれば，「こんなゲームのこういった動きのところ」というように，具体的に書いてもらいたいものじゃ。

編：ところで，今月はイワナオ君の質問にお答えして，『競馬ゲーム』を作っていくわけですね。

Dr.D：ふむ。

今月の課題：競馬ゲーム

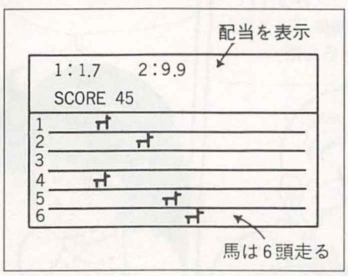
影：それじゃ，さっそくいきましょうか。私は3ワクに賭けた！

Dr.D：おいおい，はやまっちゃいかんよ。まだ，ゲームを作ってないじゃろう。

影：失礼しました。

Dr.D：では，簡単なところで，6ワク用意して，単勝式（1位の馬を当てる）だけにしよう。目ざすところは第1図のような画面でよいじゃろう。

編：いかにもって感じですね。



《第1図》今月のゲーム画面

馬を1匹走らせる

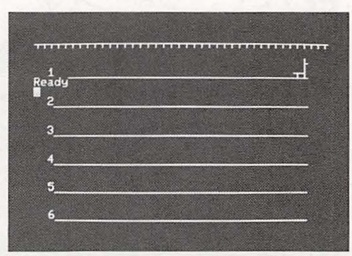
Dr.D：さて，コースを馬が走るわけじゃが，まずは1頭だけ走らせてみよう。馬のX座標をHXとすると…ポンポンポン，リスト1のできあがり。

影：馬を走らせているのはどの部分なんですか？

Dr.D：100〜140行は画面作成で，実際に馬を走らせているのは200〜230行じゃ。HXに1をたして馬を1歩進ませ，ゴールに着くまで，それをくり返している。

編：馬を1歩進めるときに，基本は「描いて消して，描き直す」という方法をとるはずですが，このプログラムは，描くだけで消してはいないようですね。

Dr.D：確かに，馬を描くPRINT文はあるが，消すためのPRINT文はないな。だが，じつは，ちゃんと消しているぞ。馬の絵の左にわざと空白をあけているじゃろ。そこがポイントなんじゃ。これはスピード・アップに一役

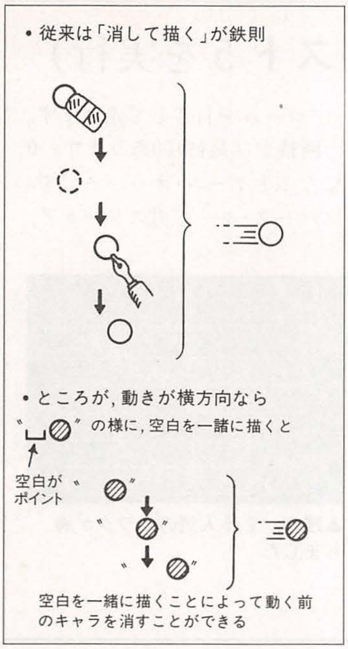


▲リスト1の実行画面

《リスト1》馬を1頭走らせるプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CLS
100 FOR I=1 TO 6
110  LOCATE 3,I*3+5:PRINT "────────────────────────────────";
120  LOCATE 1,I*3+4:PRINT I
130 NEXT I
140 FOR I=0 TO 39:LOCATE I,4:PRINT "┬";:NEXT I
150 HX=3
200 LOCATE HX,6:PRINT "  ├";
210 LOCATE HX,7:PRINT " ┬┤";
220 HX=HX+1
230 IF HX<35 THEN GOTO 200
```

10行 40,25 → MSX：WIDTH 32，X1とMSX2：WIDTH 40
100〜140行 → 画面を作る
140行 39 → MSXは31
150行 → 馬の最初の位置
200〜230行 → 馬を走らせる
200・210行の空白 → 空白がポイント



《第2図》空白がポイント

かっておるテクニックじゃ。**第2図**を見てくれ。

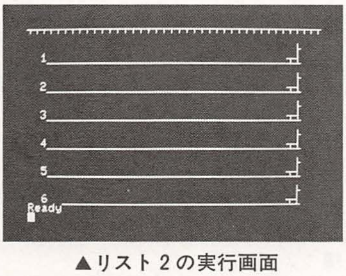
編：なるほど。

馬を6頭走らせる

影：うん，馬が走ったところで，1頭だけじゃ，競馬とはいえないぞ。

編：そういう影さんのために，ちゃんと作りましたよ。**リスト1**の**150行**以降を**リスト2**のように変えてみてください。

Dr.D：うむ，ちゃんと馬が6頭走



▲リスト2の実行画面

《リスト3》乱数で馬を進めるプログラム・リスト（リスト1に追加）

```
20 DIM HX(5)
160 FOR I=0 TO 5
170  HX(I)=3
180 NEXT I
190 GL=0:WN=0 ←――ゴール，勝ち馬の変数の初期化
200 FOR I=0 TO 5
210  LOCATE HX(I),I*3+6:PRINT "  ├'";
220  LOCATE HX(I),I*3+7:PRINT " ┬┤";
230  IF RND(1)*10>5 THEN HX(I)=HX(I)+1 ←――乱数が5より大きければ1歩進める
240  IF HX(I)>34 THEN GL=1:WN=I ←――ゴールに着いたかの判定
250 NEXT I                     MSXは26
280 IF GL=0 THEN GOTO 200
300 LOCATE 3,1:PRINT WN+1;"horse win!"
```

っている。ヨロシイ。200～240行で，馬を走らせる部分を6回くり返したわけだな。

影：“ヨロシイ”じゃないですよ。これじゃ，競馬でもなんでもないじゃないですか。すべての馬が最初から最後まで一緒(いっしょ)に並んで走るんだもの。

編：それは言えますね。

乱数(らんすう)で馬を進める

Dr.D：そこで，登場するのが，乱数なわけじゃ。とりあえず，**リスト3**を**リスト1**に加えてみてくれ（同じ行番号は変更）。

影：ムム，競馬らしくなってきたぞ。競争している，している。

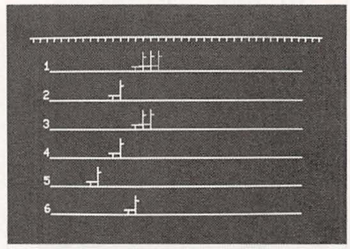
編：**230行**で，乱数を使って馬を進めるかどうかを決めているようですね。

Dr.D：ウム。そのとおりじゃ，0～9まで乱数をだして，5より大きければ1歩進めるということを行なっている（**第3図**）。そして，**240行**でGLという変数を用意し，馬がゴールしたかどうかの判定を行なっているわけじゃ。

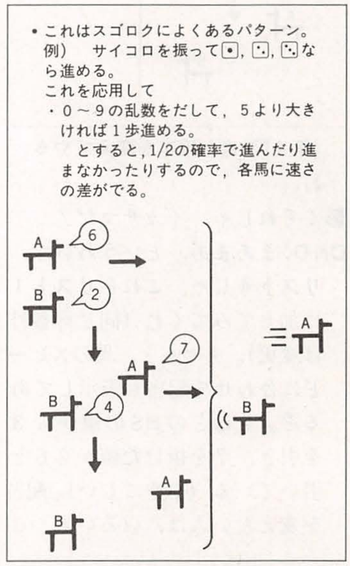
影：よし，RUN！3番だ，う～ん，残念。つぎこそ，あれ？

馬のスピードを表(あらわ)す

編：これじゃ，どの馬が勝つのか，



▲リスト3の実行画面



《第3図》乱数で馬を走らせる

まったく予想がつきませんよね。

Dr.D：では，馬のスピードを表す変数HSを用意してやろう。1頭1頭の馬に必要な変数だから0～5の配列変数としておくぞ。

編：いったい何をしようというんですか？

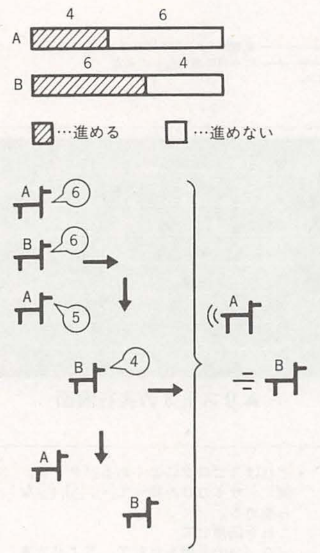
Dr.D：**リスト3**の**230行**で，0～9の乱数が「5」より大きければ馬を1歩進めるようにしただろ。この「5」を，「4や6」にすると，**第4図**のように馬の進む確率が変わってくる。これを利用するわけじゃな。

編：なるほど。あらかじめ，どの馬が速いかをきめておくんです

《リスト2》馬を6頭走らせるプログラム・リスト（リスト1に追加）

```
150 DIM HX(5) ←――配列の宣言
160 FOR I=0 TO 5
170  HX(I)=3
180 NEXT I
200 FOR I=0 TO 5                          ┐
210  LOCATE HX(I),I*3+6:PRINT "  ├'";     │ 馬を走らせる部分を6回(0～5)
220  LOCATE HX(I),I*3+7:PRINT " ┬┤";      │ くり返す
230  HX(I)=HX(I)+1                        ┘
240 NEXT I
280 IF HX(0)<35 THEN GOTO 200
              └―― MSXは26
```

・1〜10の乱数でも，4以下と6以下では単純に考えて1.5倍(4/10と6/10だから2：3)も速さが変わってくる。



《第4図》進む確率を変えてやる

ね。

影：それじゃ，イカサマだ！

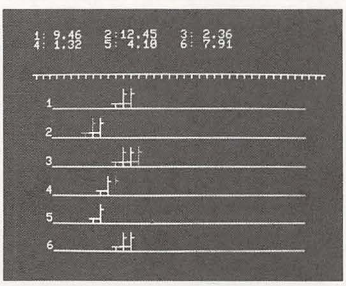
Dr.D：まあまあ，というわけで，リスト4じゃ。これをリスト1に加えてみてくれ（同じ行番号は変更）。ちゃんと，馬のスピードに合わせて配当(はいとう)も表示してあるぞ。先ほどのHSの値から3を引き，7を掛けた値から6を引いている（ややこしい）。配当を変えたい人は，いろいろ，この計算式をいじってみてくれ。

影：うーん，ずいぶんゲームらしくなってきたぞい。

Dr.D：最後に，配当金，所持金(しょじきん)をつけてと……ハイ，リスト5が完成ゲームというわけじゃ。

影：よーし，ゲームだけでも，お金持ちの気分を味わってやるかー。

編：ムリムリ。



▲リスト4の実行画面

《リスト4》馬の進む確率が変わるプログラム・リスト（リスト1に追加）

```
20 DIM HX(5),HS(5)
160 FOR I=0 TO 5
170  HX(I)=3:HS(I)=5+SGN(RND(1)-.5)*RND(1) ←X座標を3に，速さを4〜6に設定する
175  LOCATE (I MOD 3)*10,INT(I/3):PRINT USING "#:##.##";I+1,(HS(I)-3)*7-6; ←配当の表示
180 NEXT I
190 GL=0:WN=0
200 FOR I=0 TO 5
210  LOCATE HX(I),I*3+6:PRINT "  ┣";
220  LOCATE HX(I),I*3+7:PRINT " ┳┫";
230  IF RND(1)*10>HS(I) THEN HX(I)=HX(I)+1
240  IF HX(I)>34 THEN GL=1:WN=I   ←MSXは26
250 NEXT I
280 IF GL=0 THEN GOTO 200
300 LOCATE 3,3:PRINT WN+1;"horse win!"
```

■ハガキを待っています。

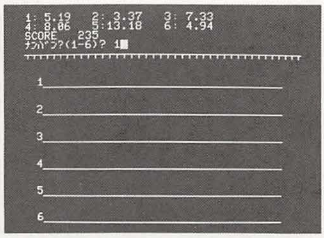
このコーナーにハガキをだすときは，つぎのあてさきへお願いします。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「Dr.DのBASIC講座」係

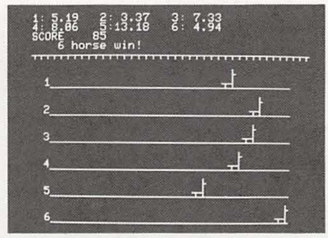
今月のゲーム(リスト5を実行)

画面上に各馬の配当金がでます。掛けたい馬の番号(単勝式)と掛け金を指定してください。すると各馬いっせいにスタート！ゴールを目ざして走ります。

所持金は最初100あります。0になるとゲーム・オーバーです。スペース・キーで再スタート！



▲配当を見て，何番の馬に掛けるか決めよう



▲残念。2番人気の6ワクが勝ちました

《リスト5》完成「競馬ゲーム」のプログラム・リスト

```
100 WIDTH 40,25:CLS   ←MSX：32，MSXとX1：40
110 DIM HX(5),HS(5)
120 SC=100 ←所持金は100
130 '
140 CLS
150 LOCATE 0,2:PRINT USING "SCORE #####";SC
160 FOR I=1 TO 6
170  LOCATE 3,I*3+5:PRINT "────────────────────────────────";
180  LOCATE 1,I*3+4:PRINT I
190 NEXT I
200 FOR I=0 TO 39:LOCATE I,4:PRINT "┬";:NEXT I   ←MSXは31
210 HX=3
220 FOR I=0 TO 5
230  HX(I)=3:HS(I)=5+SGN(RND(1)-.5)*RND(1)
240  LOCATE (I MOD 3)*10,INT(I/3):PRINT USING "#:##.##";I+1,INT((HS(I)-3)*700-60
0)/100;
250 NEXT I
260 GL=0:WN=0
270 LOCATE 0,3:PRINT "ﾅﾝﾊﾞﾝ?(1-6)";:INPUT KN     ┐
280 IF KN<1 OR KN>6 THEN GOTO 270                 │
290 LOCATE 0,3:PRINT "ｲｸﾗ ｶｹﾏｽｶ  ";:INPUT BK      ├─掛金などの入力
300 IF BK<1 OR BK>SC THEN GOTO 290                │
310 LOCATE 0,3:PRINT "                    ";      ┘
320 SC=SC-BK:LOCATE 0,2:PRINT USING "SCORE #####";SC
330 FOR I=0 TO 5
340  LOCATE HX(I),I*3+6:PRINT "  ┣";
350  LOCATE HX(I),I*3+7:PRINT " ┳┫";
360  IF RND(1)*10>HS(I) THEN HX(I)=HX(I)+1
370  IF HX(I)>34 THEN GL=1:WN=I   ←MSXは26
380 NEXT I
390 IF GL=0 THEN GOTO 330
400 LOCATE 3,3:PRINT WN+1;"horse win!";
410 IF WN=KN-1 THEN SC=INT(SC+BK*((HS(WN)-3)*7-6)):PRINT " ...and You win !" ←掛けた馬が勝ったら得点をプラス
420 IF SC=0 THEN 450
430 IF INKEY$<>" " THEN 430
440 GOTO 140
450 LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER"   ┐
460 IF INKEY$<>" " THEN 460          ├─ゲーム・オーバー
470 RUN                              ┘
```

MS-DOSって何だ?

第2回フロッピーの中を見てみよう

先月号では,MS-DOSを含めてオペレーティング・システム(OS)とはどういうものか話したけど,今月からは,実際にいろいろなコマンドをBASICと対比させながら説明していこう。

読者のみんなは,BASICの簡単な命令は知っていると思うので,MS-DOSについても恐るに足らず! MS-DOSのソフトを持っている人は,実際に操作しながら読んでみよう。

ドライブ指定はA,Bで

MS-DOSの立ちあげ画面はBASICと同じように,まず画面の左上にコピーライト(©～～)の表示があり,その下にカーソルが点滅している(写真1)。

BASICとちがうのは,そのカーソルの前に

A>

と表示されている点だ。

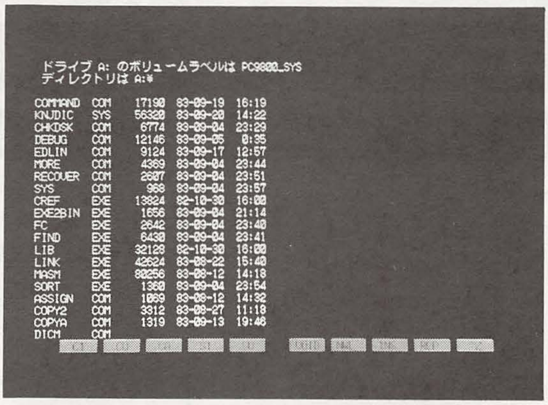
「A」というのは,ドライブ・ナンバー。MS-DOSでは,ドライブを「1,2」と呼ばずに「A,B」のように呼んでいる。

BASICなら単に

LOAD "○○○"

とすると,常にドライブ1を読みにいくけど,MS-DOSではドライブ・ナンバーの指定が省略されているときには,常にここに表示されているドライブのことになる。

「>」はプロンプトと言って,ここから後ろはユーザーが入力するんですよ,というしるし(これは自由に設定できる)。



《写真2》DIRを実行した画面(MS-DOS自体が入っているディスクのディレクトリ)

さて,まず何よりも最初にフロッピーディスクの中味を見てみよう。

BASICの「FILES」と同じような働きをするのが「DIR」。さっそく入力してみよう。

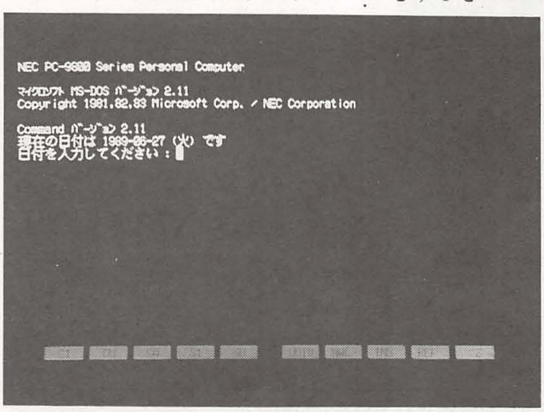
A>DIR↵

フロッピーディスクの中のファイルが表示されるはずだ。しかもファイル名だけじゃなく,ファイルの大きさや作成日時まで表示される(写真2)。

ここでドライブの指定を変えて,同じように確かめてみよう。

A>B:↵

とすると



《写真1》MS-DOSを立ちあげたときの画面(バージョン2.11)

B>

と表示が変わったはずだ。ドライブBにフロッピーディスクを入れて

B>DIR↵

とすると,今度はBドライブに入ったフロッピーディスクの中味が表示されるはずだ。

「:」は,このしるしの前はドライブ番号ですよ,というしるしだ。

おまけの命令・パラメータ カーソルが自由に動かない

つぎは,Bドライブのファイルをワイド表示したい場合はどうするか。カーソル・キーでカーソルをさっきの「A:」の上にもってきて,「B:」に直せばいい――BASICのスクリーン・エディタになれた人なら,そう思うだろう。残念ながらMS-DOSでは,この方法は使えない。

前回どんな文字を入力したか覚えている部分があって,それを使えば簡単になるが,基本的には似たような命令でも最初から入力し直さなければならない。

それだけじゃない。

BASICなら一度作成したプログラムを「LOAD」して,修正してまた「SAVE」することができた。ところがMS-DOSには「LOAD」も「SAVE」もないのだ。

プログラムを修正したりすることもできない。「エ――ッ!?」というキミ,次回まで待っててネ。

特別連載

コナミのサウンドカートリッジを利用した

SCC音源活用研究 その2

SCCトーン・エディタの巻

C.K

はじめに

はじめまして，C.Kです。

SCC音源はMSXのメガロム・ゲームで有名になって，今ではすっかりコナミの名物となってしまいましたね。

あのPSGともFM音源とも違う独特の音色に魅了されたプレイヤーも少なくはないでしょう。

僕もSCCをはじめて搭載した『グラ2』をプレイしたときのカルチャー・ショックは今でも忘れられません。

今月はSCC研究の第2弾として，この素晴らしい音源，SCCのトーン・エディタを作ってみました。

初心者にも簡単に扱えるようになるべく使いやすく作ったつもりです。SCCのEOSと呼んでやってくださいね（なんのこっちゃ）。

なお，このプログラムを使用するにあたっては『スナッチャー』のサウンド・カートリッジが必要です。

入力する前に

まず最初に余計なカートリッジ（RS-232Cやモデム・カートリッジなど）はできるだけはずしてください。ディスク・インターフェース・カートリッジは差し込んだままでかまいません。

そしてスロット1にサウンド・カートリッジを差し込んでMSXパソコンの電源を入れます。

拡張スロットを使用している人は拡張スロットを本体のスロット1に接続し，さらに拡張スロットのスロット0（一番手前のスロット）にサウンド・カートリッジを差し込んでください。

それとプログラム・リスト230行のPOKE文のデータを変更することによって他のスロットにカートリッジを差してトーン・エディットすることもできるようになります。知識のある人は自分のシステムに合うよう改造してみるといいのではないでしょうか。

サウンド・カートリッジを持っていないけど，どうしてもこのプログラムを使ってみたいという人は禁断(きんだん)の後差(あとさ)しという技(わざ)があります。これはBASICが立ち上がってからカートリッジを差し込むというもので，これだと『グラ2』や『サラマンダ』などSCCが搭載されているカートリッジすべてでこのプログラムが使用できます。

ただし，この技はメーカーも禁止しているほどの危険性をともなうもので最悪の場合はカートリッジだけでなくMSX本体も破壊してしまう恐れがありますので，なるべくしないようにしてください。

もし後差しをして，MSXやカートリッジが壊れても，僕やベーマガ編集部ではいっさい責任を取りません。やる時はそれなりのかくごをしてください。

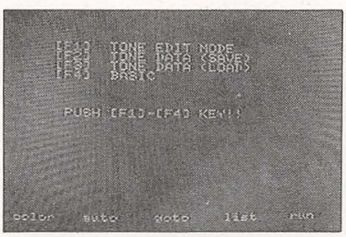
プログラムの解説

BASICが立ち上がったらプログラム（**リスト1**）を打ち込んでください。間違いなく打ち込み終わったらあとはRUNするだけです。

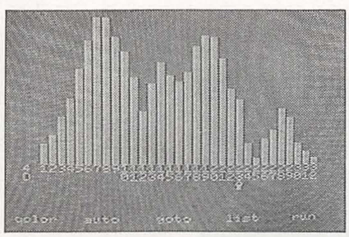
さて，プログラムの解説といってもほとんどマシン語なので省かせてもらいます（ならはじめっからするなっつーの!!）。

参考までにトーンデータの格納されているアドレスは&HC500～&HC520の32バイトとなっています。

あと，SCCのトーンデータは－127～＋127なのですが，このエディタは0～＋127までしかサポートしていません。



《写真1》SCC TONE EDITORのメニュー画面



《写真2》音色エディット中の画面

《第1表》 ミュージック・キーボードのキー対応表

音 階	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
KEY	C	F	V	G	B	N	J	M	K	,	L	.

※単音でオクターブは1～8まで。グラフの左端に現在のオクターブが表示されている。初期設定は04Cになっていて，音は鳴りっぱなし。

※CTRLキーでオクターブ・アップ，SHIFTキーでオクターブ・ダウン。

なぜかといいますと，このことを発見したときにはすでにこれが完成していたのです。

大幅な修正(特に画面表示関係)を必要とするのと時間的なつごうからサポートが間にあいませんでした。

ゴメンナサイ!!

エディタの使いかた

エディタが起動するとメニュー画面になります。ここでの選択はファンクション・キーの[F1]～[F4]を使ってします。

[F1]はトーン・エディット・モードで，232個あるパラメータをカーソル・キーの上下で簡単にエディットできます(まさにEOS)。さらにミュージック・キーボード機能もあるのです!!（くわしくは，**第1表**を参照)。

これがあるとないとでは音色を作るときに使い勝手がちがってきます。

メニューにもどりたいときはスペース・キーを押してください。

[F2]はトーンデータのセーブでファイル名を聞いてきますのでファイル名を入力したらリターン・キーを押してください。なお拡張子は指定しない場合，自動的に〝SCC〟になります（ディスクのみ)。

[F3]はトーンデータのロードで，ファイル名を聞いてきます。ファイル名を入力したらリターン・キーを押してください。拡張子もセーブ同様指定しないと自動的に〝SCC〟になります。ロードしてからメニューにもどらず一気にエディット・モードに行くなんて気がきくと思いませんか?

[F4]を選択するとBASICにもどります。

最後に

今回このエディタを使ってみてどのような感想を持たれたでしょうか?

もちろん，このバージョンでは自分でも満足がいっていないので，当然バージョン・アップはします。その際はちゃんとデータを－127～＋127までエディットできるようにし，さらに使いやすく細かい配慮に努めていきたいと思います。

いつになるかはまだわかりませんが期待して待っていてください!! みなさんからの提案や投稿も待っています。

では，またネ!!

《リスト1》SCC TONE EDITORのプログラム・リスト

```
100 '--------------------------------
110 '  SCC TONE EDITOR  ver 1.00
120 '     Programed by C.K
130 '(MSX1/2/2+ 32KRAM 16KVRAM DISK)
140 '--------------------------------
150 CLEAR 100,&HDC00:E$=".SCC":A=&HC000:SCREEN 0:WIDTH 40
160 DEFUSR=A:DEFUSR1=&HC364:LOCATE 0,3:PRINT"READING LINE NO."
170 CS=0:FOR B=A TO A+21:READ D$:D=VAL("&H"+D$):IF D$="END" THEN 230
180 CS=CS+D:POKE B,D:NEXT
190 L=PEEK(&HF6A4)*256+PEEK(&HF6A3):LOCATE 18,3:PRINT L:READ S$
200 CS$=RIGHT$("00"+HEX$(CS),3):IF CS$<>S$ THEN 220
210 A=A+22:GOTO 170
220 PRINT L;"ｷﾞｮｳﾌｷﾝﾆ ﾆｭｳﾘｮｸﾐｽｶﾞ ｱﾘﾏｽ":BEEP:END
230 POKE &HC02C,&H81:'0024ｺｰﾙｼﾞﾆ Aﾚｼﾞｽﾀﾆﾊｲﾙ ｽﾛｯﾄ ﾌｫｰﾏｯﾄﾃﾞｰﾀ
240 CLS:BEEP:LOCATE 5,4:PRINT"[F1]  TONE EDIT MODE":LOCATE 5,5
250 PRINT"[F2]  TONE DATA (SAVE)":LOCATE 5,6:PRINT"[F3]  TONE DATA (LOAD)"
260 LOCATE 5,7:PRINT"[F4]  BASIC":LOCATE 6,11:PRINT"PUSH [F1]-[F4] KEY!!"
270 FOR K=1 TO 4:KEY (K) ON:NEXT:ON KEY GOSUB 290,300,310,320
280 GOTO 270
290 A=USR(0):GOTO 240
300 LOCATE 5,16:INPUT"SAVE FILE NAME";F$:BSAVE F$+E$,&HC500,&HC520:GOTO 240
310 LOCATE 5,16:INPUT"LOAD FILE NAME";F$:BLOAD F$+E$:A=USR1(0):GOTO 240
320 CLS:END
1000 '--- machine language data ---
1010 DATA CD,09,C0,CD,46,C0,C3,B1,C0,DB,A8,E6,30,0F,0F,0F,0F,21,C1,FC,16,00,A66
1020 DATA 5F,19,CB,7E,CA,28,C0,3A,FF,FF,2F,E6,30,0F,0F,F6,80,B3,32,DB,C4,3E,B46
1030 DATA 81,26,80,CD,24,00,CD,6C,00,AF,32,DB,F3,21,C5,C3,11,08,0D,01,48,00,818
1040 DATA CD,5C,00,C9,1E,00,21,00,C5,06,20,73,23,10,FC,21,00,90,36,3F,21,8F,694
1050 DATA 98,36,01,11,AC,01,ED,53,80,98,11,0F,00,ED,53,8A,98,CD,18,C2,21,8E,8BD
1060 DATA C3,11,AB,02,01,20,00,CD,5C,00,21,AE,C3,11,DC,02,01,17,00,CD,5C,00,68D
1070 DATA 21,55,C4,22,D7,C4,3E,04,32,DA,C4,CD,53,C3,21,14,03,22,CD,C4,CD,C6,A6A
1080 DATA 00,2D,2D,2D,22,D3,C4,3E,A9,CD,A2,00,D9,DD,21,FF,C4,21,FF,C4,4E,D9,B3B
1090 DATA C9,CD,42,C1,CD,18,C2,AF,CD,D5,00,FE,01,CC,6D,C1,FE,05,CC,B8,C1,FE,DD0
1100 DATA 03,CC,42,C1,FE,07,CC,DE,C0,AF,CD,D8,00,FE,FF,CA,02,C2,CD,3F,C2,C3,DB1
1110 DATA B7,C0,2A,CD,C4,7C,FE,04,C8,CD,C6,00,3E,20,CD,A2,00,25,22,CD,C4,CD,B7D
1120 DATA C6,00,3E,A9,CD,A2,00,CD,27,C2,D9,DD,2B,DD,E5,E1,4E,C5,D9,C1,79,06,C82
1130 DATA 00,D6,08,CA,15,C1,DA,15,C1,04,C3,09,C1,C6,08,4F,2A,CD,C4,2D,2D,2D,91E
1140 DATA ED,43,D1,C4,78,FE,00,CA,35,C1,CD,C6,00,3E,A8,CD,A2,00,2D,05,C3,22,AFA
1150 DATA C1,CD,C6,00,79,C6,A0,22,D3,C4,CD,A2,00,C9,2A,CD,C4,7C,FE,23,C8,CD,D11
1160 DATA C6,00,3E,20,CD,A2,00,24,22,CD,C4,CD,C6,00,3E,A9,CD,A2,00,CD,27,C2,A09
1170 DATA D9,DD,23,DD,E5,E1,4E,C5,D9,C1,C3,06,C1,D9,C5,DD,E5,D9,E1,C1,79,FE,005
1180 DATA 7F,C2,7B,C1,C9,0C,C5,D9,C1,D9,71,CD,18,C2,ED,4B,D1,C4,0C,79,FE,09,CFB
1190 DATA CA,A1,C1,ED,43,D1,C4,2A,D3,C4,F5,CD,C6,00,F1,C6,A0,CD,A2,00,C9,04,DCD
1200 DATA 0E,01,ED,43,D1,C4,2A,D3,C4,2D,22,D3,C4,CD,C6,00,3E,A1,CD,A2,00,C9,B25
1210 DATA D9,C5,DD,E5,D9,E1,C1,79,FE,00,C2,C6,C1,C9,0D,C5,D9,C1,D9,71,CD,18,EFF
1220 DATA C2,ED,4B,D1,C4,0D,79,FE,00,CA,EC,C1,ED,43,D1,C4,2A,D3,C4,F5,CD,C6,E98
1230 DATA 00,F1,C6,A0,CD,A2,00,C9,2A,D3,C4,CD,C6,00,3E,20,CD,A2,00,0E,08,ED,AB3
1240 DATA 43,D1,C4,2C,22,D3,C4,C9,21,8F,98,36,00,3A,DB,C4,26,80,CD,24,00,CD,A41
1250 DATA 56,01,3E,01,32,DB,F3,C9,06,20,21,00,C5,11,00,98,7E,12,23,13,10,FA,6E4
1260 DATA C9,C5,0E,0A,06,FF,00,10,FD,06,FF,00,10,FD,06,FF,00,10,FD,0D,C2,2A,8D5
1270 DATA C2,C1,C9,3E,02,CD,41,01,CB,7F,C2,4E,C2,0E,04,CD,DD,C2,CB,5F,C2,58,B79
1280 DATA C2,0E,0B,CD,DD,C2,CB,57,C2,62,C2,0E,09,CD,DD,C2,3E,03,CD,41,01,CB,AED
1290 DATA 7F,C2,71,C2,0E,06,CD,DD,C2,CB,67,C2,7B,C2,0E,03,CD,DD,C2,CB,5F,C2,C8E
1300 DATA 85,C2,0E,01,CD,DD,C2,CB,47,C2,8F,C2,0E,00,CD,DD,C2,3E,04,CD,41,01,AB2
1310 DATA CB,5F,C2,9E,C2,0E,05,CD,DD,C2,CB,57,C2,A8,C2,0E,07,CD,DD,C2,CB,4F,CB4
1320 DATA C2,B2,C2,0E,0A,CD,DD,C2,CB,47,C2,BC,C2,0E,08,CD,DD,C2,3E,05,CD,41,BDF
1330 DATA 01,CB,5F,C2,CB,C2,0E,02,CD,DD,C2,3E,06,CD,41,01,CB,4F,F5,CC,FC,C2,BE2
1340 DATA F1,CB,47,CC,27,C3,C9,F5,3A,D9,C4,B9,C2,E7,C2,F1,C9,79,32,D9,C4,2A,E9E
1350 DATA D7,C4,06,00,CB,21,09,5E,23,56,EB,22,80,98,F1,C9,3A,DA,C4,FE,08,C8,AF2
1360 DATA CD,27,C2,CD,27,C2,CD,27,C2,CD,27,C2,3C,32,DA,C4,CD,53,C3,2A,D7,C4,C8C
1370 DATA 01,18,00,09,22,D7,C4,3A,D9,C4,4F,CD,EB,C2,C9,3A,DA,C4,FE,01,C8,CD,BB4
1380 DATA 27,C2,CD,27,C2,CD,27,C2,CD,27,C2,3D,32,DA,C4,CD,53,C3,2A,D7,C4,01,BC1
1390 DATA 18,00,ED,42,22,D7,C4,3A,D9,C4,4F,CD,EB,C2,C9,21,A9,02,C6,30,CD,4D,B49
1400 DATA 00,21,D1,02,3E,4F,CD,4D,00,C9,CD,09,C0,CD,51,C0,06,20,3E,C9,32,27,85E
1410 DATA C2,C5,CD,42,C1,C1,10,F9,2A,CD,C4,CD,C6,00,3E,20,CD,A2,00,3E,C5,32,B71
1420 DATA 27,C2,CD,51,C0,C3,B1,C0,31,32,33,34,35,36,37,38,39,31,31,31,31,31,7CD
1430 DATA 31,31,31,31,31,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,33,33,33,30,31,32,33,448
1440 DATA 34,35,36,37,38,39,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,30,31,32,00,00,00,3E7
1450 DATA 00,00,00,00,F8,00,00,00,00,00,00,F8,F8,00,00,00,00,00,F8,F8,F8,00,5D0
1460 DATA 00,00,00,F8,F8,F8,F8,00,00,00,F8,F8,F8,F8,F8,00,00,F8,F8,F8,F8,F8,D90
1470 DATA F8,00,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,20,50,88,F8,70,1E0
1480 DATA 70,70,70,5D,0D,9C,0C,E7,0B,3C,0B,9B,0A,02,0A,73,09,EB,08,6B,08,F2,720
1490 DATA 07,80,07,14,07,AF,06,4E,06,F4,05,9E,05,4E,05,01,05,BA,04,76,04,36,515
1500 DATA 04,F9,03,C0,03,8A,03,57,03,27,03,FA,02,CF,02,A7,02,81,02,5D,02,3B,667
1510 DATA 02,1B,02,FD,01,E0,01,C5,01,AC,01,94,01,7D,01,68,01,53,01,40,01,2E,5B0
1520 DATA 01,1D,01,0D,01,FE,00,F0,00,E3,00,D6,00,CA,00,BE,00,B4,00,AA,00,A0,75A
1530 DATA 00,97,00,8F,00,87,00,7F,00,78,00,71,00,6B,00,65,00,5F,00,5A,00,55,4F3
1540 DATA 00,50,00,4C,00,47,00,43,00,40,00,3C,00,39,00,35,00,32,00,30,00,2D,29F
1550 DATA 00,2A,00,28,00,26,00,24,00,22,00,20,00,1E,00,1C,00,1B,00,19,00,18,164
1560 DATA 00,16,00,15,00,14,00,13,00,12,00,11,00,10,00,0F,00,0E,00,41,54,B1,1E8
1570 DATA D0,AD,2D,BD,DE,D2,DD,C4,C1,2D,D1,20,41,54,30,31,20,43,2E,4B,20,00,989
1580 DATA END
```

Q&A パソコン・ミュージック

by永田英哉(Yu-You)

みなさんはじめまして。…じゃないですね。ども，Yu-Youこと永田英哉です!

なぜ急に本名を使うことになったのか。ま，それについては深い意味はありません。ただ単にコーナー名が変わったんで，ボク自身も心機一転を図るために…，とでも言っておきましょうか…。

とにかくこれからは，Yu-Youではなく，永田英哉として，みなさん，どうかよろしくお付き合いください。

さてタイトル名が変わりましたこのコーナーですけど，その内容はといいますと，先月まで続いていた『FM音源110番』が音源の使いかたなどを中心にしたコーナーであったのに対して，プログラムを中心に音楽全般に関する質問も受け付けていこうというものです。

みなさん，ぜひお便りくださいね。

第1回目は，『110番』にきていた質問の中から，初心者向けの内容を選んでみました。

Q Yu-You先生こんにちは。僕はつい先日X68000と一緒にドラゴンスピリットを買ったんですが，あの音楽ってすごかったですね。あそこまでゲーム・センターと同じような音がだせる機械だということに非常に感動しました。そこで，僕もBASICであのような音楽を作ってみようと思ったんですが，あいにく僕は右も左もわからない初心者というわけです。

基本的なことですいませんが，先生，教えてください。MMLとは何ですか?

［岩手県盛岡市・菅原賢一14才］

《第1表》基本的なMMLコマンド

Ln	：基本音長を指定するためのコマンド。 一般的にnは，1, 2, 4, 8, 16, 32, 64の値をとることができ，それがそのまま音長となる。たとえばL4とやったなら，それは基本音長を4分音符に定めることを意味する。
An〜Gn	：これは音符を示すためのコマンドである A〜Gはそれぞれ，ラ，シ，ド，レ，ミ，ファ，ソに対応している。 nは音長を意味する。ここで与えることができるパラメータは，Lコマンドのものと全く同等である。nを指定しないこともでき，その際にはLコマンドで指定されている音長になる。 また，A〜Gやnの後に“.”を付けることもでき，その際にそれは符点を意味する。
Rn	：これは休符を意味する。 nによる音長設定などは，A〜Gと全く同等である。
On	：これは，オクターブを指定するためのコマンドである。 数値は，1〜8(機種によって，限界値が若干変わる)で，値が大きくなればなるほど，オクターブも高くなる。
Vn	：これは，ボリュームを設定するためのコマンドで，値は通常0〜15。値が大きいほど，音量も大きくなる。
Tn	：これは，テンポを設定するためのコマンド。 値は機種にもよりますが，たいていは32〜255となる。
@n	：これは，FM音源機種特有の命令で，音色を変更するためのコマンド。 nの範囲は機種によってまったく異なる。

以上が，たいていの機種で共通であると思われるパラメータです。これらを文字列として組み合わせ，PLAY文などで演奏させます。くわしいことは，ベーシックマニュアル等に載っていますので，そちらを見てください。

また，だいたいの基礎知識についてをマスターした後は，ベーマガなどに載ってるプログラムを研究してみるのも，おもしろいでしょう。

A う〜む，ヤッパこれこそ初心の質問!!…ってかんじですね〜。MMLっていうのは，『Music Macro Language』の略でして，コンピュータ上における，音楽データの書式（書きかた）の一つです。入力の際には文字変数を使い，その大半はアルファベットの後に数字をくっつけることによってコンピュータ側にデータを伝えます。今回はサンプルとして，全機種でほぼ共通であると思われる重要なものをいくつか表にまとめてみました(**第1表**参照)。

これ以外にもパソコン（ベーシック等）によっていろいろと便利なMMLが用意されていますので，興味がある人はBASICのマニュアルなんかを読んでみるのもおもしろいかもしれませんね。

報 こんにちは，じつは，質問ではないのですが，X1のPSGにデチューンをかけるためのプログラムが完成したのでお知らせします(**リスト1**)。70〜90行のPOKE文で，かかるデチューンの深さを調節してください。

なおこのプログラムは，CZ-8FB01 Ver1.0専用です。

［福井市・中川滋之15才］

《リスト1》

```
10 '****  PSG dt. Uty  ****
20 CLEAR &HF000
30 MEM$(&H46A6,4)=HEXCHR$("CD 00 F0 00")
40 MEM$(&HF000,8)=HEXCHR$("01 00 1C 7A FE 00 20 04")
50 MEM$(&HF008,8)=HEXCHR$("7E D6 00 C9 FE 02 20 04")
60 MEM$(&HF010,8)=HEXCHR$("7E D6 00 C9 7E D6 00 C9")
70 POKE &HF00A,0   :'CH 1 ノ dt. ノ オオキサ
80 POKE &HF012,4   :'CH 2 ノ dt. ノ オオキサ
90 POKE &HF016,8   :'CH 3 ノ dt. ノ オオキサ
```

永田: う〜む，よくやったね〜!でも，どうしてこんなにも短いプログラムで，こんなことができるんだ〜!?

応募方法

「パソコン・ミュージックQ&A」のコーナーに応募したい人は，ハガキに質問事項を書いて，以下の宛先まで送ってください。ただし，質問は1枚1項目にしてください。

宛先:〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「パソコン・ミュージックQ&A」係

キミの疑問にメーカーがズバリ答える
誌上公開質問状

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を
各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC

Q 『PC-9801VM11』でMS OS/2を使用することができますか。またMS-DOS用のソフトでよくVer 2.1か3.1が必要と書いてあるものがありますが，Ver 3.3でも使用できるのでしょうか。

〔中1の98ユーザー？才〕

A MS OS/2は，80286CPU，または80386CPUモード時に動作します。したがいまして，VM11のV30CPUモード時では使用することができません。

また，MS-DOSのバージョンによる対応については，バージョン独自で持っている機能を使用したソフトウエアは，動作しませんので，お使いになるソフトウエアの発売元にご確認ください。

〔回答者：大先生は本日も休み〕

Q 『PC-9801LS 2』に，ハードディスクを接続するにはどうしたらよいのですか。

〔埼玉県志木市・九谷誠司20才〕

A 『PC-9801LS 2』でハードディスクを接続するためには，以下の製品が必要になります(税別)。

●I／O拡張ユニット
『PC-9801LV-08』
価格98,000円
●固定ディスクインターフェースボード
『PC-9801-27』価格20,000円または『PC-9801-55』価格38,000円
●固定ディスクユニット
『PC-9801-27』用
・『PC-98H51U』(20MB)
価格176,000円
・『PC-98H53U』(40MB)
価格256,000円
『PC-9801-55』用
・『PC-HDO20』(20MB)
価格158,000円
・『PC-HDO40』(40MB)
価格238,000円
・『PC-HD130』(130MB)
価格638,000円
・『PC-HD300』(300MB)
価格895,000円

I/O拡張ユニットは，ラップトップである『LS 2』で，『PC-9800シリーズ』用の拡張ボードを使用するためのユニットです。

なお，固定ディスクインターフェースの『PC-9801-55』は，MS-DOS Ver3.3以上か，MS OS/2でのみ使用可能になっております。

〔回答者：大先生は今日も休み〕

Q 今度，『PC-9801F 2』から，『PC-9801RX 2』に買い換えようと思います。現在使用中のディスプレイ『PC-KD551』と『PC-9801F 2』のキーボードは使用できますか。

〔熊本県山鹿市・菊地育子15才〕

A 『PC-KD551K』は，デジタルRGB入力端子とアナログRGBの出力端子がありますので，『PC-KD551K』を接続して使用することができます。

また，F 2用のキーボードは，RX2で使用することはできませんので，RX 2本体に添付のキーボードをお使いください。

〔回答者：大先生は今日も休み〕

Q 『PC-9801LS』や『PC-9801LV』などのラップトップ機で，従来のデスクトップ機用のゲームソフトなどを使用することはできるのでしょうか。

〔名古屋市瑞穂区・谷川元紀19才〕

A 『PC-9801LS』や，『PC-8801LV』などのラップトップ機は，従来のデスクトップ機との互換性を保っており，『PC-9800シリーズ』用として，あらゆる分野で利用されている豊富なソフトウエアを活用することができます。また，プラズマディスプレイ(LS)，液晶ディスプレイ(LV)は，8階調表示となっていますので，カラー対応のソフトウエアを利用することもできます。

ただし，従来のソフトウエアのうち，CPUの実行速度に依存するものや，個々の本体が独自に持っているシステム情報を参照するものは，一部正常に動作しない場合がありますので，お使いになるソフトウエアの発売元へ動作可否をお確かめくださいますようお願いいたします。

〔回答者：大先生は今日も休み〕

Q 『PC-8800シリーズ』用のC言語を紹介してください。98用のは『MS-C』などがよくみかけるのですが，8ビット機で動くC言語はないんですか。

〔岡山県倉敷市・

輝星同盟のディブ15才〕

『PC-8800シリーズ』用のC言語ということですが，88シリーズ用にはあまり『MS-C』などの開発用言語が販売されておりません。

現在販売されているのは，弊社が発行しております「アプリケーション情報」などに掲載されております。下記の数種となります。ソフトのくわしい内容は，直接ソフト提供元にお問い合わせください。

『small-C コンパイラ』　COMPAC inc
『Hi-TECH C』　シンフォニー
『α-C』　ライフボート

なお，上記のソフトを使用するためには，OSとして，CP／Mが必要になります。

〔回答者：猫〕

『PC-88VA 2』の増設RAMとハードディスクは，いっしょにボード上につなぐことができるのですか。

〔広島市・エテ吉？才〕

『PC-88VA 2』は，ハードディスクや9.3MBのフロッピー用インターフェースを接続するための，3個の拡張スロットを持っておりますので，合計3枚までのボードを本体内に挿入可能です。

ただし1スロットは，ビデオボード専用です。

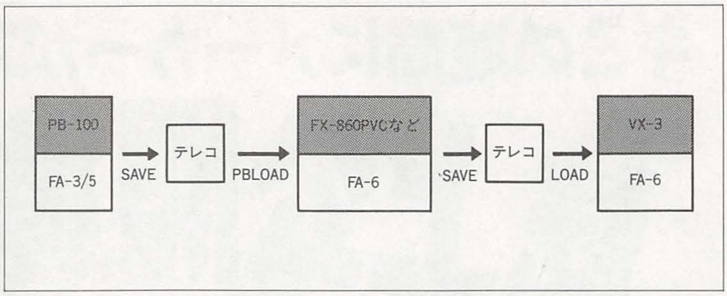
〔回答者：三毛猫〕

僕は今，『PC-8801mkII TR』を使っていますが，ジョイスティックやマウスは使えますか。

〔大阪府枚方市・
えっ？ぐち13才〕

『PC-8801mkIITR』にジョイスティックやマウスを使用することは可能です。ただし，市販ハードメーカーの製品となります。弊社製マウス『PC-8872』は，『PC-8801mkII FR』以降の本体でないと使用できません。

〔回答者：猫〕



《第1図》VX－3用にプログラムをコンバートする方法

カシオ

『PB-410』に付属のソフトケースをなくしてしまいました。どうにか手に入れることはできないのでしょうか？

〔岩手県釜石市・
アークエンジェル16才〕

最寄りのサービスセンターにご注文ください。価格は，390円（税別）です。〔回答者：江っ？ADPS〕

スーパーカレッジ『VX-3』で，『PB-100』のプログラムは使えますか。

〔千葉県松戸市・Integra16才〕

使えません。『VX-1／2』，『FX-840P/841P/860P/860PVC』とは互換性があります。

ただし，上記モデル（『FX-840P』除く）を介し，つぎの方法で『VX-3』用にプログラムをコンバートすることができ，ほとんど変更なしで使用できるようになります（『VX-3』には，“PBLOAD”命令はありません）。第1図を参照してください。

〔回答者：江っ？ADPS〕

MSXでBASICをマシン語にコンバートするソフトはありますか？もしないなら，C言語やFORTRANのソフトを教えてください。

〔東京都江東区・松崎勝也16才〕

BASICコンパイラ『MSXべーしっ君ぷらす』があります。発売元はアスキー，価格は6,800円です。

〔回答者：ドラゴンボール〕

松下

『FS-A1』を持っています。パソコン通信をしたいのですが，通信速度1200bpsで一般的な通信プロトコルの使えるモデムはあるのでしょうか？

〔埼玉県北葛飾郡・
阿部誠司15才〕

漢字ROM内蔵通信モデム，『FS-CM1』（価格32,000円）をご使用になれます。通信速度は1200bps全二重，300bps全二重の2とおりを使いわけることができます。

〔回答者：CHIKA〕

僕は，『A1F』を持っています。『A1F』に内蔵のディスク・ドライブで，3.5インチの2Dのフロッピーディスクは使えますか。

〔京都府船井郡・奥村一雄14才〕

『A1F』内蔵のディスク・ドライブは，3.5インチの1DD，2DDのフロッピーディスク専用です。

〔回答者：CHIKA〕

任天堂

『ゲームボーイ』の対戦型ゲーム（『役満』，『ベースボール』など）では，両方の『ゲームボーイ』にそれぞれカートリッジをさしこまないといけないのですか？

〔東京都品川区・安宅　俊16才〕

『ゲームボーイ』の対戦型ゲームは，対戦する双方のプレイヤーに同じカートリッジが必要です。対戦型ゲ

《リスト1》PC-G801のスクロール・アップ・プログラム

```
 5 WAIT 0
10 CLS : WAIT 0: PRINT "1                          2                          3
                    4"
20 'CALL &HBFEB
30 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 30
40 GOTO 20
```

•20行の"CALL &HBFEB"にてスクロールアップさせています。
※表示画面全体がスクロールアップします。

ームのときでも，双方の『ゲームボーイ』はそれぞれ独立したコンピュータとして動いています。そして，専用の通信ケーブルを使って，ゲーム中のデータをやりとりしています。『ゲームボーイ』は本体とカートリッジで一体として動いていますから双方にカートリッジが必要になります。トランシーバや電話と同じと考えてください。

現在，対戦型ゲームは，『役満』，『ベースボール』のほかに6月14日に発売された『テトリス』があります。いずれも1人で遊ぶこともできます。

〔回答者：**マリオ**〕

Q なつかしい話ですけど，ひと昔前にはやったあの『ゲームウオッチ』の電池のフタをなくしてしまったのでほしいのですが，いくらぐらいで売っていますか。

〔秋田県仙北郡・**樋場直人15才**〕

A 価格10円（税込10円で同じ）でおわけしています。送料は62円です。切手もしくは現金書留などにて任天堂まで注文してください。『ゲームウオッチ』の品番も忘れずに書いてください。品番によって色が違います。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ファミコンのディスクソフト『パルテナの鏡』と『メトロイド』の書き換えはすでになくなっているようですが，どうすれば入手できますか。

〔東京都台東区・
秋コンツェルンの会長15才〕

A はじめに，お店での書き換えがすでにないゲームソフトの書き換えについて説明します。以前書き換えをしていたゲームソフトはすべて今でも書き換えができます。

受け付けは任天堂の本社（京都）もしくは，各支店営業所（東京・大阪・名古屋・岡山・札幌）へお願いします。

希望ゲームソフト名とあなたの住所，氏名，できれば電話連絡先などを，メモか書き換え申し込み書に忘れずに書いて，ファミコンの取り扱い説明書に書いてある住所宛に送ってください。書き換え料は，片面ソフト・両面ソフトに関係なく1ゲームソフトにつき500円（税込）です。なお，返送料はいりません。

代金は，少額なら切手か小為替，または現金書留などがあります。

それから，書き換えゲームソフトのカタログがディスクライター設置店にあります。

〔回答者：**マリオ**〕

シャープ（ポケコン）

Q 『PC-G801』を持っているのですが，どうもスクロールができません。ある人に聞くと，スクロール機能はないと言われました。もしも本当にスクロール機能がないのなら，スクロール機能もどきでもよいですので，やり方を教えてください。

〔静岡県清水市・**長浜尚司15才**〕

A BASIC命令にはスクロール機能はありませんが，ROM内ルーチンをコールすることによりスクロール・アップ/ダウンが可能です。まずスクロール・アップですが，ROM内ルーチンの**&BFEB**をコールします。このルーチンは全画面を1以上にスクロール・アップするルーチンです（**リスト1**）。つぎにスクロール・ダウンですが，Dレジスタに行番号で（0～3），Eレジスタに桁番号を（0～23）に設定しておき，ROM内ルーチンの**&HBE65**をコールするとD/Eレジスタで設定した位置からスクロール・ダウンします（**リスト2**）。

サンプル・プログラムを作りましたので参考にしてください。なお，以上のことは工学社の『PC-E200＊G801　Z80ポケコン入門書』にくわしく掲載されています。

シャープ（X1）

Q 『X1/X 68000シリーズ』のプリンタ『CX-8PC3』の価格，特徴を教えてください。

〔大阪市京成区・
X1turbo ZⅢ　ほしい13才〕

A 『CZ-8PC3』は24ドットのサーマルヘッドを搭載した，熱転写／感熱方式のカラー・プリンタです。

〈特徴〉

- カラー・インクリボンを装着して7色の色表現が可能。
- 漢字40字／秒の高速印字
- 第1／第2水準漢字ROM搭載。
- 用紙はB5タテ～B4タテサイズの単票用紙のほか，官製はがきが使用可能。
- 信号ケーブル同梱，黒色／カラー・インクリボン・カセット各1個同梱。
- 往復使用による長寿命のリボン・カセットにより，ランニング・コストの低減を実現。
- 熱転写カラー・プリンタ『CZ-8PC3』

価格65,800円（税別）

〔回答者：**多田太郎**〕

《リスト2》PC-G801のスクロール・ダウン・プログラム

```
  5 WAIT 0
 10 CLS
 20 'POKE &H4000,&H16,&H0,&H1E,&H0,&HCD,&H65,&HBE,&HC9
 30 INPUT "LOCATION(X:0-23)=";A
 40 IF A<0 OR A>23 OR A-INT A<>0 THEN 30
 50 'POKE &H4003,A
 60 INPUT "LOCATION(Y:0-3)=";A
 70 IF A<0 OR A>3 OR A-INT A<>0 THEN 60
 80 'POKE &H4001,A
 90 CLS : PRINT "12345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901
23456789012345678901234567890123456"
 100 'CALL &H4000
 110 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 110
 120 GOTO 10
```

• &H4000～は下記のとおり

4000	16 00	LDD	00H	Dレジスタに00Hをセット。
4002	1E 00	LDE	00H	Eレジスタに00Hをセット。
4004	CD 65 BE	CAL	BE65H	BE65Hをコール(スクロールダウン)。
4007	C9	RET		ベーシックに戻る。

※なお50行/80行にてDレジ/Eレジの設定値を再設定しています。

• 100行で&H4000～のマシン語をコールしています。

Q マウス『CZ-8NM2』は『X1 turboIII』に使用できますか。また，その際にRS-232Cマウスボードは必要ですか。『CZ-8MN1』にくらべて安くなりましたが，どこが変わったのですか。

〔神奈川県海老名市・**小林宏昭15才**〕

A 『X1 turboIII』は，マウス・インターフェースを標準装備していますので，マウス『CZ-8NM2』を直接つなぐことができます。したがってRS-232Cマウスボードは必要ありません。

現在，新しいマウスとして『CZ-8NM2A』があり，『CZ-8NM1』，『CZ-8NM2』，『CZ-8NM2A』も形や色は異なりますが，機能や操作性は変わりなくご使用になれます。

● マウス『CZ-8NM2A』 価格6,800円(税別)

〔回答者：**多田太郎**〕

シャープ(X68000)

Q 『X68000ACE-HD』を使っているのですが，起動させると必ずハードディスクから読み込むので困っています。どうすれば，フロッピーディスクのほうから読み込むのでしょうか。

〔兵庫県神戸市・**土方嘉徳15才**〕

A Human68Kのシステムがハードディスクに設定されている場合，フロッピーディスクから起動するようにするには，つぎの二つの方法があります。

1．[OPT.1]キーを押しながら，同時にリセット・スイッチを押す。
2．コマンド・モードでSWITCH.コマンドを実行して，起動するドライブの設定を変更する。
例) SWITCH B=STD↵

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』用にでている『ボスコニアン』のミュージックの楽譜，スコアを入手したいのですが，どうすればよいのでしょうか。

〔群馬県太田市・**シルフィード15才**〕

A 電波新聞社より『ナムコビデオゲームミュージックライブラリーFOR X68000』という書籍が発行されており，これにはボスコニアン，ドラゴンバスター，パックマンなどのナムコのゲーム・ミュージックについて効果音楽譜，BGM楽譜，および音の分析と解説の文章などが掲載されています。ご利用ください。

『namco VIDEO GAMEMUSIC LIBRARY Vol.1 FOR X68000』価格5,300円(税込)電波新聞社(※アレンジ・バージョンは載っていません)〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000EXPERT』を買いました。メインメモリを12MBにする方法を教えてください。

〔高知県安芸郡・**安岡伸明？才**〕

A 『X68000EXPERTシリーズ』は標準で2MBのメインメモリをもっていますので，残り10MBは増設RAMボードをI/Oスロットに装着することによってメインメモリを増やすことになります。なお10MBを増設する場合には，別売の拡張I/Oボックスが必要です。使用可能なものはつぎのとおりです(税別)。

●2MB増設RAMボード
『CZ-6BE2』 価格79,000円
●4MB増設RAMボード
『CZ-6BE4』 価格138,000円
●拡張I/Oボックス
『CZ-620H』 価格178,000円

なお，Human68K上で12MBまで拡張の場合にはメモリ・スイッチの設定変更が必要です。増設RAMボードの説明書をご参照ください。

〔回答者：**多田太郎**〕

★ ★

回覧して下さい。

校長				

第5回〈平成元年度〉

エレクトロニクス工作コンテスト

応募のご案内

主催＝電波新聞社　　後援＝文部省・通商産業省・郵政省
協力＝朝日学生新聞社

児童・生徒のすぐれたエレクトロニクス工作作品に対し表彰し，賞品を贈呈します。

「エレクトロニクス工作コンテスト」は，科学技術のうち，特に将来の発展が見込まれるエレクトロニクス分野について，創意・工夫に富んだ作品を広く募集し，優秀作品の表彰を行うことにより，青少年の創意，創作，工夫する力を育て，科学技術の振興奨励を図ることを目的に，昭和60年より毎年実施されています。多数の児童・生徒が参加いただきますようお願い致します。

応募の規定



より豊かな人間育成を願って

（ごあいさつに替えて）

元文部大臣
剱木亨弘
（エレクトロニクス工作コンテスト最終審査委員長）

高度情報化社会という新しい時代の波を迎え，社会生活のみならず学校教育の場でも，時代に対応した新しい学習内容の提供のあり方が探究されています。

一方，技術教育の現状をみると，技術の進展に伴う成果は生活・教育のあらゆる分野で享受されている一方で，技術の原理を知り，創意・工夫と努力の結集により「製作」しようとする分野は，ソフトウエア(利用技術)ブームもあり低調となっています。

エレクトロニクス工作コンテストは今回が第５回目ですが，回を増すごとに全国学校関係者の協力を得て，多数の優秀な応募作品が増加していることは非常に意義のあることでまた作品も非常な力作ぞろいと聞いています。

今後とも本事業の趣旨に賛同賜り，多くの児童・生徒の応募が得られるよう念願しております。

応募資格　全国の小学校・中学校・高等学校の児童・生徒であること(個人またはグループ)。

募集部門　小学生の部・中学生の部・高校生の部

応募用紙　様式１の応募用紙を使用してください。

募集期間及び発表

(1)募集期間　平成元年７月20日㈭〜９月30日㈯

(2)審査及び発表(平成２年１月中旬)までの過程(プロセス)は以下のとおりです。

〆応募用紙切	書類審査	入選発表	作品〆切	作品審査	発表
9月30日	10月5日〜	10月23日	11月18日	11月20日〜	1月中旬

送付先

〒141 東京都品川区東五反田１−11−15　☎(03)445−6111(代表)
㈱電波新聞社内「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局

応募作品について

A. 指定作品

別記指定作品15種類のうちから，1種類を選び，配線図(指定していない)を見て製作する。この場合，下記の4点に重点をおいた作品であること。

1. 基本的な製作テクニック(例：ハンダ付け，ケース加工，レイアウト，配線など)
2. 創意・工夫がなされているもの
3. 作品のまとまりの良さ
4. 作品の完成度の高さ(例：作品が実際に動くなど)

B. 自由作品

応募者が雑誌，書籍等を参考にして，独自に製作した創意工夫に富んだ作品とする。この場合，下記の5点に重点をおいた作品であること。

1. 発想のおもしろさ
2. 作品のまとまりの良さ
3. 応用範囲の広さ
4. 製作費に比較して価値が高いこと(コストパフォーマンスの良さ)
5. 技術力の高さ

応募の注意事項

(1)指定作品，自由作品の別により，入賞の可能性に差はありません。

(2)コンテストの応募作品は未発表のもので，他のコンテストや前回までの本コンテストに応募していないものであること。ただし在籍校の機関誌・展示会などに発表したものはかまいません。

(3)指定作品と類似した市販キットを購入して組み立てた場合は，製作テクニック及びその作品に新たな創意工夫を加え，創意工夫の程度を競うものとする。

(4)指定作品の回路図(参考回路図)はコンテスト事務局に用意されており，返信用切手をはった封筒を同封し，事務局に請求してください。

応募要領

(1)応募の場合には，所定の応募用紙に記入したうえ所属学校の推せんを得て，応募用紙をエレクトロニクス工作コンテスト事務局に提出(郵送)する。なお，応募用紙は返信用切手を封筒に同封し，事務局に請求してください。

(2)第1次審査(書類審査)合格者は作品を所定の「応募箱」に入れて事務局に送付する。なお，郵送料などの経費はいっさいかかりません。

賞状・賞品

優秀作品のうち別記の各賞に入賞した応募者に対し賞状・賞品・記念品を，またその所属学校に学校賞を授与する。

受賞作品の発表等

(1)入賞作品の発表は，受賞者及び受賞者の所属する学校長に直接通知すると共に「電波新聞」紙上，及び月刊誌「ラジオの製作」誌上で発表する。

(2)受賞作品の概要については「ラジオの製作」で記事掲載を行う。

(3)応募作品は原則として，審査終了後4ヵ月以内に応募者に返却する。

特許及び商品化権

入賞作品の著作権・商品化権はすべて電波新聞社に帰属し，無断で転載・展示・商品化を禁じます。なお出版化・商品化については別途協議させていただきます。

指定作品，及び参考図書の一例

最近の応募にみる指定作品例

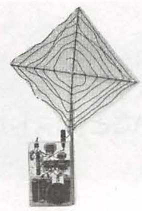
※ これらの参考配線図は「エレクトロニクス工作コンテスト事務局」に用意されています。また下記に示した図書等にも実体図や製作方法などが紹介されています。

1.お風呂水位ブザー



兵庫・東谷中3　小木曽元哉君

2.AMラジオ



東京・千駄木小6　鈴木信明君

3.定電圧電源器



愛知教育大付属名古屋小4小崎智則君

4.インターホン



京都・大住小5　土屋稚稔君

5.メカニック・ロボット



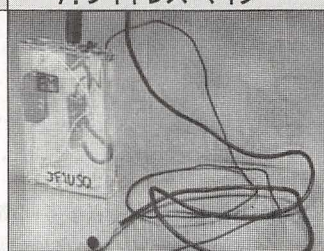
愛知・福岡小6　柴田泰三君

6.　タイマー



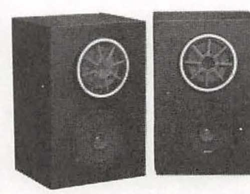
大阪・葛城中1　森田　学君

7.ワイヤレス・マイク



群馬・上小淵小6　中沢裕士君

8.スピーカーシステム



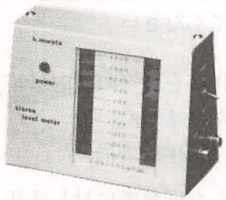
香川・南部小6　川部貴之君

9.ミニオルガン



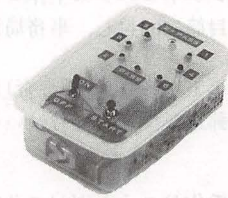
京都・嵯峨中3　小西英向君

10.レベルメーター



山口・大内中3　村田　仁君

11.電子ルーレット



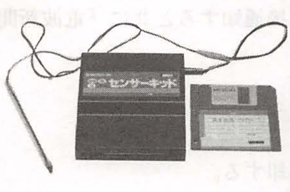
東京・屋城小6　馬場岳人君

12.メロディボックス



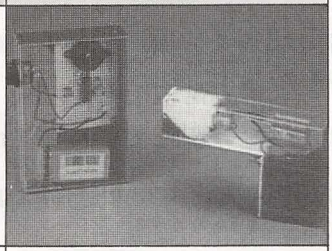
岐阜・谷汲中2　寺井祥彦君

14.パソコン周辺機器



茨城・城西中2　渡辺剛盛君

15.　光線銃



神奈川県・国府中3　山北剛史君

■指定作品名

1. お風呂水位ブザー
2. AMラジオ
3. 定電圧電源器
4. インターホン
5. メカニック・ロボット
6. タイマー
7. ワイヤレス・マイク
8. スピーカーシステム
9. ミニオルガン
10. レベルメーター（LED）
11. 電子ルーレット
12. メロディボックス
13. 太陽電池応用システム
14. パソコン周辺機器
15. 光線銃

参考図書の一例（電波新聞社）

※ 他の出版社からもエレクトロニクス工作関連の出版物が発刊されています。どの出版物を参考にしても審査上で差別することはありません。

- 月刊「ラジオの製作」
- パソコン周辺機器製作マニュアル
- 図解エレクトロニクス工作No.1
- 〃　No.2
- 〃　No.3
- ジュニア電子工作教室No.1
- 〃　No.2
- 〃　No.3

協賛会社一覧，及び審査委員会

協賛会社一覧（順不同）

【ア行】
アルプス電気
アイコム
安展工業
エレックセンター
オンキョー
【カ行】
カイセ
共立電子産業
ケンウッド
コメット
【サ行】
サンハヤト
三和電気計器
三洋電機グループ
シャープ
スーパービデオ
菅野電機研究所
セイコーエレクトロ産業
摂津金属工業
千石電商
ソニー
ソニー・エナジー・テック
【タ行】
タナシン電機
電子文化研究所
谷岡電子
タカチ電機工業
T・ZONE ADO/TOYOMURA
テイク
東芝電池
東芝
【ナ行】
日本ビクター
日本コロムビア
日本電気グループ
日本マランツ
【ハ行】
パイオニア
日立製作所
日立家電販売
フォステクスクラフト
富士通
【マ行】
マブチモーター
松下電器グループ
【ヤ行】
八重洲無線
【ラ行】
ロケット
【ワ行】
若松通商

「エレクトロニクス工作コンテスト」最終審査委員（順不同）

剱木亨弘	（委員長）	元文部大臣
柳川覺治	（委　員）	参議院議員
菱村幸彦	（　〃　）	文部省初等中等教育局長
渡辺　茂	（　〃　）	東京科学技術大学学長，東大名誉教授

「エレクトロニクス工作コンテスト」審査委員（順不同）

渡辺　茂	（委員長）	東京科学技術大学学長，東大名誉教授
飯利雄一	（副委員長）	信州大学教授，（元）文部省初等中等教育局視学官
江田　稔	（委　員）	文部省初等中等教育局教科調査官
伊平保夫	（　〃　）	東京都立深川高等学校校長
唐木　宏	（　〃　）	東京都立白鷗高等学校教諭
森川哲次郎	（　〃　）	全国中学校理科教育研究会会長
北島義治	（　〃　）	全日本中学校技術・家庭科研究会会長
小尾　昭	（　〃　）	（前）全国小学校理科研究協議会会長
厚地大司	（　〃　）	全国小学校理科研究協議会会長

賞の種類と賞品

賞の種類

文部大臣奨励賞
〔副賞：電波新聞社長賞〕

小学生の部　1点
中学生の部　1点
高校生の部　1点

優　秀　賞

小学生の部　4点
中学生の部　4点
高校生の部　4点

副　　賞
（日本を代表する電機メーカー賞）

日　立　賞……1点
松下電器賞……1点
東　芝　賞……1点
ソ ニ ー 賞……1点
三洋電機賞……1点
シャープ賞……1点
日本電気賞……1点
三菱電機賞……1点
富 士 通 賞……1点
パイオニア賞……1点
アルプス電気賞…1点
マブチモーター賞…1点

佳　作

小学生の部　8点
中学生の部　8点
高校生の部　8点

特別賞
（朝日学生新聞社賞）

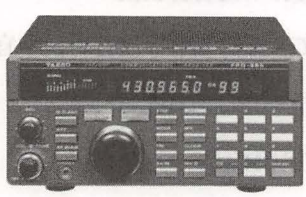
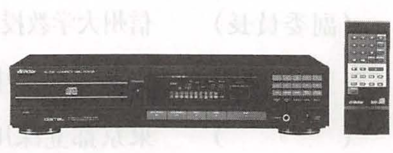
小学生の部　1点
中学生の部　1点
高校生の部　1点

努力賞

小学生の部
中学生の部　若干名
高校生の部

※応募者数等により審査委員会の判断で変更する場合があります。

賞　品　（賞状のほか下記の商品等，予定）

文部大臣奨励賞	優秀賞	佳　作
 ゼネカバ受信機（小・中学生の部）16ビットパソコン（高校生の部）	 CDプレーヤー	 パーソナル・ワープロ

努力賞	入選	学校賞	参加賞
 液晶テレビ	 テープセット　（書類審査合格者）	 工具セット	 特製シャープペン

(様式Ⅰ)

第5回(平成元年度)

エレクトロニクス工作コンテスト応募用紙

エレクトロニクス工作コンテスト審査委員長 殿

平成　　年　　月　　日

応募者名(クラブ名等)	性別	応募者住所
	男 女	〒(　　－　　) TEL(　　)　　－

所属学校名	校長名
都道府県 (国立 公立 私立) 学校　年　組	(印)
学校の住所	**指導教官名**
〒(　　－　　) TEL(　　)　　－	(印)

●下記のとおり応募致しますので，審査をお願いします。

作品テーマ	指定作品 自由作品 (どちらかを○でかこむ)	**作品名**	
部　門	小学生の部，中学生の部，高校生の部　　学校　年　組		
作品のねらいまたは動機 (指定作品の場合は，改良点など書く)			
製作時に工夫したり努力した点	1. 2. 3. 4. 5.		

キリトリ線

〈記入上の注意事項〉 ①「作品のねらい，または動機」，「製作時に工夫した努力した点」については，ていねいにしかも要領よく書いてください。特に自由作品の場合，書類審査における重要な判断材料となります。

②応募作品の内容は原則として，本紙にすべて書いてください。書類審査は，この応募用紙で行います。操作上の注意事項などは作品に付けてください。

<table>
<tr><td>配線図
回路図
(おおまかなものでもよい)</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">(単価の安いものは書かなくてもよい)</td><td>部品名</td><td>型番</td><td>価格(円)</td><td>数量</td><td>その他</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>総経費</td><td colspan="4">(円)(おおよその数字でよい)</td></tr>
<tr><td>参考図書
キット名
(くわしく書いて下さい)</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

作品の写真等(外観や内部の写真を3葉程度はりつけてください。第1次審査の重要な判断基準となりますので注意してください。)

(おおよその大きさ:幅　　cm×奥行き　　cm×高さ　　cm)

パソコン・ワープロ・ファクシミリ・OA
さらに有効に!!ご購入からご使用まで、あら

シスペック全店
パソコンサマーフェス

エプソンPC-286VF
STD/H20/H40 **好評発売中!** 新製品



クロック周波数12MHz、より速く、より使いやすく進化した16ビットマシン。

PC-286VF-STD	定価 ~~¥298,000~~
PC-286VF-H20	定価 ~~¥429,000~~
PC-286VF-H40	定価 ~~¥513,000~~



Microsoft Excel Version 2.1 マイクロソフト エクセル　定価¥98,000 **大特価販売中**

Microsoft Excelは、新世代ハードウェアのための統合型表計算プログラムです。パワフルな表計算や、フレキシブルなデータベース、表現力豊かなビジネスグラフ、高度なマクロなどを備えています。グラフィックベースのMicrosoft Windows上で稼働しますので初めてお使いになる方にも自然な操作で使いこなしていただけます。

日本語エクセル最強セット

PC-9801RX2	¥398,000
PC-KD854N(カラーディスプレイDP.39)	¥84,800
NM-9950II(24ドットカラー漢字プリンタ)	¥245,000
MS-DOS V3.3A	¥18,000
MS-WINDOWS V2.1	¥20,000
日本語エクセルV2.1	¥98,000
内蔵HDD40MB	¥138,000
マウス(MT-98L)	¥5,500
EMJ-2000(増設メモリーボード)	¥79,800

セット合計定価¥1,087,100
特価¥669,000
¥9,020×60回 ㊍¥30,000×10回

NEC PC-9801RX2



おすすめセット

PC-9801RX2	¥398,000
PC-KD854N(カラーディスプレイDP.39)	¥84,800
TX-24CL(24ドットカラー熱転写漢字プリンター)	¥69,800
CRC-MH4(40MBHDD)	¥118,000

セット合計定価¥670,600
特価¥459,800
¥6,300×60回 ㊍¥20,000×10回

ラップトップシリーズ

★エプソン

Aセット PC-286LS+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥528,000➡**シスペック特価** ¥5,750×60回 ㊍¥14,000×10回

Bセット PC-286LE+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥437,800➡**シスペック特価** ¥5,780×36回 ㊍¥25,000×6回

Cセット PC-386LS+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥607,800➡**シスペック特価** ¥9,070×48回 ㊍¥18,000×8回

★NEC

Aセット PC-9801LV22+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥447,800➡**シスペック特価** ¥6,620×36回 ㊍¥25,000×6回

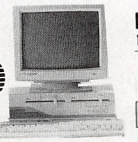
Bセット PC-9801LX2+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥528,000➡**シスペック特価** ¥5,090×60回 ㊍¥18,000×10回

★東芝

Aセット J3100SL021+24ドット熱転写漢字プリンター
合計定価¥506,000➡**シスペック特価** ¥6,200×36回 ㊍¥25,000×6回

Bセット J3100GT21A+24ドット熱転写漢字プリンター
合計定価¥706,000➡**シスペック特価** ¥7,310×60回 ㊍¥25,000×10回

98プラス88、マルチで楽しむ NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-98DO



本体標準価格¥298,000
(ディスプレイは含みません)

PC-98DO	¥298,000
14′カラーモニター	¥84,800

セット合計定価¥382,800
シスペック特価
¥4,370×48回 ㊍¥15,000×8回

NEC PC-98シリーズ RA2/EX2/ES2 VM11/UV11



◀NEC PC-9801EX2

Aセット PC-9801RA2+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥65,2600➡**シスペック特価** ¥5,830×60回 ㊍¥24,000×10回

Bセット PC-9801EX2+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥50,2600➡**シスペック特価** ¥6,440×48回 ㊍¥15,000×8回

Cセット PC-9801ES2+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥60,2600➡**シスペック特価** ¥5,360×60回 ㊍¥22,000×10回

Dセット PC-9801VM11+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥48,2600➡**シスペック特価** ¥6,040×48回 ㊍¥15,000×8回

Eセット PC-9801UV11+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥42,2600➡**シスペック特価** ¥4,660×48回 ㊍¥15,000×8回

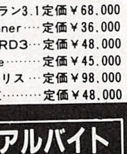
エプソン PC-286シリーズ

Aセット PC-286VS+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥542,600➡**シスペック特価** ¥5,150×60回 ㊍¥15,000×10回

Bセット PC-286US+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥419,600➡**シスペック特価** ¥3,640×60回 ㊍¥14,000×10回

SHARP X68000シリーズ

PRO/EXPERT



PRO CZ-652C+CZ-602D(合計定価¥397,800)
シスペック特価(クレジットはお問い合せ下さい)

EXPERT CZ-602C+CZ-602D(合計定価¥455,800)
シスペック特価(クレジットはお問い合せ下さい)

※40MBのHDDを追加すると¥95,000アップ。その他、TV付モニター等変更の場合は、電話にてお問い合わせ下さい。

シャープ CZ-8PC3定価¥65,800　CZ-8PC4定価¥99,800 各シスペック特価

FM TOWNS



大特価販売中!!

FM TOWNS モデル1本体	¥338,000
Townsシステムソフトウェア	¥20,000
カラーCRTディスプレイ-14(ピッチ0.38)	¥89,800
キーボード(JIS/親指選択)	¥20,000
モデル1標準セット価格	¥467,800

FM TOWNS モデル2本体	¥398,000
Townsシステムソフトウェア	¥20,000
カラーCRTディスプレイ-14(ピッチ0.38)	¥89,800
キーボード(JIS/親指選択)	¥20,000
モデル2標準セット価格	¥527,800

SOFT WARE

テクノート	定価¥35,000
duet	定価¥70,000
ノストラダムス	定価¥28,000
エコロジーII	定価¥28,000
The GRAPH	定価¥35,000
MiFES98	定価¥38,000
彩子	定価¥68,000
麗子	定価¥88,000
シルエット	定価¥38,000
Z's staffKiD98 Ver2	定価¥28,000
コラージュ	定価¥58,000
CANDY3	定価¥50,000
Thirdy	定価¥40,000
頭脳ワーキャド	定価¥58,000
花子 Ver2	定価¥58,000
MS-Quick C	定価¥20,000
MS-Quick Basic	定価¥20,000
Turbo C	定価¥19,800
一太郎 V.4	定価¥58,000
デスクUP	定価¥68,000
QUEENIII	定価¥72,000
新松	定価¥58,000
Z's wordJG	定価¥58,000
テラIII世	定価¥32,000
チャートUP	定価¥55,000
ロータス1.2.3	定価¥98,000
マルチプラン3.1	定価¥68,000
VP-planner	定価¥36,000
The CARD3	定価¥48,000
The File	定価¥45,000
画像アイリス	定価¥98,000
P1 EXE	定価¥48,000

シスペック株式会社
年中無休　営業時間AM10:00〜PM7:00

東京・秋葉原
秋葉原本店 ー257-6337
秋葉原2号店 257-6340
ラジカン1号店257-6345
ラジカンコーヨー店255-6504

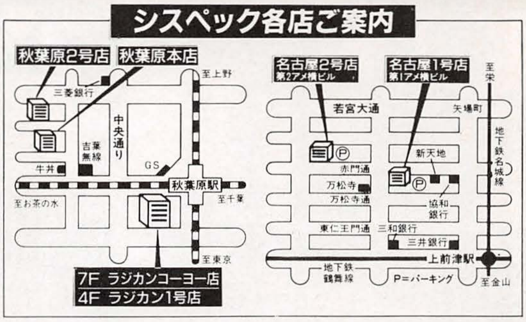
名古屋
名古屋1号店
052-263-1629
名古屋2号店
052-241-0921

社員、長期アルバイト募集中!
パソコンに興味ある方大歓迎。総務部、薄井まで☎03-257-6341

〈月々¥3,000からの超低金利クレジット!!〉

ゆるご相談に応じます。

ティバル!!



MACのすべてはおまかせ!!

大好評!! 本格的MACフロアー(本店2F)

本体より周辺機器まですべて揃っています。ぜひご利用下さい。

Macintosh II

エントリーモデル
RAM 2MB
800KB 3.5″ディスク1基
漢字フォントカード、マウス付属
日本語版(M5333JA)
¥778.000

ハードディスクモデル
RAM 2MB
40MB 内蔵ハードディスク
800KB 3.5″ディスク1基
漢字フォントカード、マウス付属
日本語版(M5430JA)
¥978.000

Macintosh Plus

RAM 2MB
9″モノクロディスプレイ
800KB 3.5″ディスク1基
マウス、キーボード付属
日本語版(M2526J)
¥398.000

Macintosh SE

フロッピィモデル
RAM 2MB
9″モノクロディスプレイ
800KB 3.5″ディスク2基
マウス付属
日本語版(M5900J)
¥598.000

ハードディスクモデル
RAM 2MB
9″モノクロディスプレイ
20MB 内蔵ハードディスク
800KB 3.5″ディスク1基
マウス付属
日本語版(M5910J)
¥748.000



ハイクォリティ・ポータブルプリンタ
(Macintosh Plus, SE, II対応)

WriteMove-J

¥118,000 ACアダプタ、接続ケーブル、ドライバーソフト、日本語版マニュアル付属

持運びフリーでこの機能。192Dpiのインクジェット方式で22種のアウトラインフォントを標準搭載



A4サイズ、1677万色入力が可能、オプションのSCSIインターフェイスによりマッキントッシュに対応。読み取り速度も高速処理を実現。

GT-4000 アップル用IFセット

(GT40AIFS)定価¥50,000
●セット内容/SCSIインターフェイスボード、SCSIケーブル、画像入力ユーティリティソフト(EpScan Mac3.5インチ2DD)、取扱説明書。

■周辺機器

品名	価格
パーソナルレーザープリンタPLP-J(日本語対応)	¥488.000
レーザーライターII NTX-J(レーザープリンター)	¥1.198.000
アップルキーボード	¥30.000
アップルエクステンデットキーボード	¥44.000
アップルカラー高解像度RGBモニタ	¥218.000
アップル高解像度モノクロームモニタ	¥76.000
アップルハードディスク20SC	¥198.000
アップルハードディスク40SC	¥308.000
アップルハードディスク80SC	¥518.000
マッキントッシュ内蔵ハードディスク20SC	¥218.000
マッキントッシュ内蔵ハードディスク40SC	¥348.000
マッキントッシュ内蔵ハードディスク80SC	¥512.000
アップルテープバックアップ40SC	¥285.000
アップル3.5ドライブ	¥36.000
マッキントッシュ内蔵3.5ドライブ	¥76.000
アップルPC5.25ドライブ	¥76.000
Local Talk コネクタキット	¥10.000
マッキントッシュII ビデオカード	¥123.000
アップルメモリーエキスパンションキット (1MB/2MB)	¥105.000・¥115.000

ハードディスク

コンピュータリサーチ
CRC-MH4
定価¥118,000
特価¥~~79,800~~



メーカー	品名	定価	特価
キャラベル	CA-40LG	¥138,000	特価¥~~98,000~~
	CA-44LG	¥148,000	特価¥109,000
	CA-80LG	¥248,000	特価¥~~160,000~~
ICM	MC-40S	¥148,000	特価¥110,000
	SR-40	¥118,000	特価¥92,000
	SR-60	¥148,000	特価¥115,000
	SR-80	¥198,000	特価¥154,000
アイテック	IT-MJ4	¥128,000	特価¥98,000
	IT-MJ8	¥248,000	特価¥168,000
緑電子	LITTLE B4N	¥148,000	特価¥109,000
	POCKEDY R2+3PO	¥109,600	特価¥82,000
ロジテック	LHD-34V	¥153,000	シスペック特価
磁気研	ML-40MK2	¥129,000	特価¥88,000

内蔵タイプHDD

メーカー	品名	定価	特価
キャラベル	CA-428	¥148,000	特価¥105,000
	CA-818	¥248,000	特価¥168,000
	HYPER HD40R	¥138,000	特価¥109,000
	HYPER HD80R	¥198,000	特価¥158,000
日本テクサ	TRUST 45S	¥158,000	特価¥126,000
	TRUST 80S	¥198,000	特価¥168,000
	DASH 45S	¥158,000	特価¥126,000
	DASH 90S	¥218,000	特価¥174,000

フロッピーディスク

緑電子
LITTLE F2
定価¥59,800
特価¥45,000



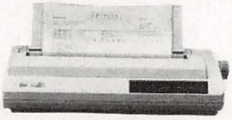
メーカー	品名	定価	特価
緑電子	LITTLE F1	¥39,800	特価¥30,000
磁気研	PC-LINE35	¥44,800	特価¥29,800
	PC-LINE35A	¥59,800	特価¥44,800
	PC-LINE35D	¥74,800	特価¥56,000
	PC-LINE5SH	¥49,800	特価¥34,800
	PC-LINE5DH	¥89,000	特価¥49,800

日本語ページプリンター&レーザープリンター

メーカー	品名	定価	特価
エプソン	LP-7000	¥571,000	シスペック特価
NEC	PC-PR406LM	¥368,000	シスペック特価

プリンター

スター
CR-3415CL
定価¥148,000
シスペック特価
¥4,750×24回 ㉁なし



メーカー	品名	定価	特価
スター	CX-2410	¥79,800	特価¥59,800
	TX-24CL	¥69,800	シスペック特価
	BR-2415	¥94,800	特価¥70,000
ブラザー	M-1724P	¥143,000	特価¥63,000
	M-1224P/X	¥79,800	特価¥53,000
	M-1024P/X	¥79,800	特価¥39,800
NEC	PC-PR101E2	¥89,800	シスペック特価
	PC-PR101G2	¥138,000	シスペック特価
	PC-PR101TL3	¥69,800	シスペック特価
	PC-PR150V	¥99,800	シスペック特価
	PC-PR150H	¥89,800	シスペック特価
	PC-PR201G	¥158,000	特価¥109,000
	PC-PR201H3	¥223,000	特価¥158,000
	PC-PR201V2	¥298,000	特価¥198,000
	NM-9950II	¥245,000	特価¥118,000
	NM-9700	¥163,000	特価¥78,000
エプソン	AP-550PC	¥69,800	特価¥49,000
	AP-800PC	¥99,800	特価¥75,000
	VP-135EXPC	¥102,000	シスペック特価
	㊪VP-550PC	¥85,000	シスペック特価
	VP-800PC	¥124,000	特価¥79,000
	VP-900PC	¥128,000	シスペック特価
	VP-1000PC	¥154,000	特価¥98,000
	VP-2000PC	¥158,000	シスペック特価
	HG-3000PC	¥248,000	シスペック特価
	HG-800PC	¥168,000	シスペック特価
	HG-4800PC	¥346,000	シスペック特価

コンピュータミュージック

メーカー	品名	定価	特価
ローランド	ミュージ君	¥93,000	シスペック特価
	㊪ミュージ郎(LA/PCMサウンドモジュール)	¥158,000	シスペック特価
	㊪CM-32P(PCMサウンドモジュール)	¥72,000	シスペック特価
	㊪CN-20(ミュージックエントリーパット)	¥22,000	シスペック特価
★ソフト	バラード	¥47,000	シスペック特価
	マイクロミュージシャンA	¥20,000	シスペック特価
	マイクロミュージシャンB	¥40,000	シスペック特価
	㊪楽譜をパット読取りくん(スキャナー付)	¥48,000	シスペック特価

※88シリーズ、X68000シリーズの方はお問い合せ下さい。

モデム

オムロン
MD-12FS
定価¥21,000
特価¥18,000



メーカー	品名	定価	特価
オムロン	MD-1200AIII	¥19,800	特価¥16,800
	MD-2400F	¥54,800	特価¥43,800
アイワ	PV-A1200MNIII	¥21,000	特価¥16,800
	PV-A2400MNP4	¥46,800	特価¥36,000
	PV-A2400MNP5	¥54,800	特価¥42,000
NEC	COMSTAR1212AT	¥21,000	特価¥~~19,800~~
	COMSTAR2424AT4	¥50,000	特価¥~~38,000~~
	COMSTAR2424AT5	¥66,000	特価¥~~55,000~~

イメージスキャナー

エプソン
GT-4000
定価¥198,000
特価¥155,000



メーカー	品名	定価	特価
オムロン	HS-10R	¥49,800	特価¥34,800
NEC	PC-IN506	¥228,000	シスペック特価
エプソン	GT-100V	¥44,800	特価¥34,000
	GT-1000	¥79,800	特価¥61,000

CAD&プロッター

オートデスク社 AUTOCAD GX3 ¥990.000
TCS GENERIC CAD L3 ¥98.000
※本店・1号店にて店頭デモ中



ローランド

品名	定価
DXY-1200	¥~~158.000~~
DXY-1300	¥~~228.000~~
DPX-2200	¥~~740.000~~
DPX-3300	¥~~890.000~~
GRX-300	¥~~750.000~~
GRX-400	¥~~850.000~~
PNC-1000(CAMM-1、カッティングプロッタ)	¥~~398.000~~

※他社プロッターについては、お問い合せ下さい。

増設メモリボード

メーカー	品名	定価	特価
メルコ	EMZ-1000	¥39,800	シスペック特価
	EMA-2000	¥94,800	シスペック特価
	EMJ-2000	¥79,800	シスペック特価
	EMJ-4000	¥140,000	シスペック特価
I/O	PIO-PC34E-2M	¥75,000	シスペック特価
	PIO-PC34E-4M	¥135,000	シスペック特価

広告に載っている価格には消費税は含まれていません。クレジット例には消費税が含まれています。

お申し込み……通信販売は フリーダイヤル 0120 全国通信販売(ナンバーワン ツウシンハンバイ) **0120-012488**

シスペック通信販売部
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

お問い合わせは…
東京03-257-0281(代)
名古屋052-263-1065(代)

銀行振込
★三菱銀行 秋葉原支店 普通No.0231397 シスペック(株)

PC-9801EX2

性能も機能も本格的ビジネス仕様。多彩に使いこなせる3.5インチデスクトップ。

新登場



プラン810　98EX2純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載)	348,000円
PC-KD854N(0.39ミリ,高解像度CRT,チルトスタンド付き)	84,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	459,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス28,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,100円×8回
6,500円×60回	ボーナス　なし

プラン811　98EX2お買得ワープロ・アートセット　TELにて

品名	価格
PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載)	348,000円
XC-1498(0.28ミリ,超高解像度CRT,ノングレア処理)	99,800円
PC-PR150H(48ドット,カラー熱転写プリンター)	84,800円
ユーカラart(ワープロソフト,グラフィック作成機能付き)	40,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
PS98-015-HV(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	617,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×30回	ボーナス29,500円×5回
9,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,900円×8回
8,700円×60回	ボーナス　なし

PC-9801VMII・UVII

プラン812　98VM11お買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801VM11(16ビットCPUV30搭載)	328,000円
CMT-147H(0.31ミリ,超高解像度CRT,ノングレア,チルト台付き)	84,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	439,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン813　98VM11お買得ワープロセット

品名	価格
PC-9801VM11(16ビットCPUV30搭載)	328,000円
XC-1498(0.28ミリ,超高解像度CRT,ノングレア処理)	99,800円
PC-PR101TL3(80桁,カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト,グラフィック作成機能付き)	40,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
定価合計	612,600円

特価399,800円

月々	ボーナス
10,000円×30回	ボーナス21,400円×5回
8,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
8,300円×60回	ボーナス　なし

プラン814　98VM11お買得ミュージックセット　TELにて

品名	価格
PC-9801VM11(16ビットCPUV30搭載)	328,000円
PC-KD854N(0.39ミリ,高解像度CRT,チルトスタンド付き)	84,800円
ミュージくん(音楽作成,演奏システム)	93,000円
ミュージくんデータ曲集3巻	10,500円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
SRS-D3K(SONY,防磁型スピーカ,スーパーウーファーのセット)	20,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	581,900円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,700円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン815　98UV11純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801UV11(16ビットCPU-V30搭載,3.5インチFDD)	265,000円
PC-KD854N(0.39ミリ,高解像度CRT,チルトスタンド付き)	84,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	376,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス22,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
5,200円×60回	ボーナス　なし

プラン816　98UV11お買得ワープロセット

品名	価格
PC-9801UV11(16ビットCPUV30搭載,3.5インチFDD)	265,000円
PC-KD854N(0.39ミリ,4050文字CRT,チルトスタンド付き)	84,800円
PC-PR101TL3(80桁24ドットカラー熱転写プリンター)	69,800円
新・遊名人(ワープロソフト)	29,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	475,680円

特価323,800円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス31,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,900円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

PC-9801RX2

16ビットの新時代到来。拡がる未来を掌握したパワフルなビジネス標準機。



限定50セット!

プラン817　98RX2超お買得ワープロ・アートセット　42%引

品名	価格
PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ,高解像度CRT,チルトスタンド付き)	84,800円
PC-PR406(80桁,カラー熱転写プリンター)	99,800円
ユーカラart(ワープロソフト,グラフィック作成機能付き)	40,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	697,600円

特価399,800円

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
4,500円×60回	ボーナス23,200円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

プラン818　98RX2純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD853N(0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付き)	118,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	542,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス33,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
6,900円×60回	ボーナス　なし

プラン819　98RX2ミュージックセット　TELにて

品名	価格
PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ,高解像度CRT,チルトスタンド付き)	84,800円
ミュージくん(音楽作成,演奏システム)	93,000円
ミュージくんデータ曲集3巻	10,500円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
SRS-D3K(SONY,防磁型スピーカ,スーパーウーファーのセット)	20,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	651,900円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス29,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス21,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス22,100円×10回
8,300円×72回	ボーナス　なし

プラン820　98RX2お買得ビジネスセット

品名	価格
PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD853N(0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付き)	118,000円
M-1724P(136桁,ドットインパクト漢字プリンター)	148,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算,データベース,グラフ作成)	98,000円
1-2-3CARD(カード型データベース,顧客管理等に便利)	32,000円
PI EXE(ワープロソフト,図形編集機能付き)	48,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	917,000円

特価555,000円

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス35,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス29,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス27,700円×10回
10,000円×72回	ボーナス　なし

プラン821　98RX4お買得基本セット

品名	価格
PC-9801RX4(CPU80286/V30搭載,20MBハードディスク付き)	566,000円
XC-1498(0.28ミリ,超高解像度CRT,ノングレア処理)	99,800円
M-1724P(136桁,ドットインパクト漢字プリンター)	148,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	840,600円

特価489,000円

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス28,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
8,800円×72回	ボーナス　なし

プラン822　98RX4お買得ビジネスセット

品名	価格
PC-9801RX4(CPU80286/V30搭載,20MBハードディスク付き)	566,000円
XC-1498(0.28ミリ,超高解像度CRT,ノングレア処理)	99,800円
CR-3415CL(136桁,インパクト漢字カラープリンター)	145,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算,データベース,グラフ作成)	98,000円
一太郎Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	1,013,400円

特価659,000円

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス43,800円×6回
11,000円×48回	ボーナス33,200円×8回
9,000円×60回	ボーナス28,800円×10回
11,900円×72回	ボーナス　なし

プランセットでお買上げの方に クリーニングディスクとマウスパッドプレゼント!!



お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0088-22-5555
0120-00-9898

受付時間

AM9:30▶PM9:00　**電話一本即納！**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

PC-9801LX2

新登場



高速レスポンスで
ビジネスの機動力アップ。
見やすい白黒液晶ディスプレイ
のラップトップ標準機。

プラン825　タイトル98LXお買得基本セット　TELにて

PC-9801LX2(16ビットCPU80286搭載)	448,000円
PC-PR102TL3(熱転写漢字プリンター)	50,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	516,400円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×30回	ボーナス24,600円×5円
8,000円×36回	ボーナス23,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
7,700円×60回	ボーナス　なし

PC-98DO

新登場



98DOは、98と88のソフトが1台で
楽しめる、生まれながらの
マルチタレントです。

プラン823　98DOお買得基本セット　TELにて

PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	409,600円

ゲームソフト1本サービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス29,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,200円×8回
5,700円×60回	ボーナス　なし

プラン824　98DOお買得ワープロ・アートセット

PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付)	84,800円
AP-80EXPC(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付き)	40,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4カット紙)	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	566,680円

ゲームソフト1本サービス

特価379,800円

8,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

PC-9801LV22



見やすい白黒液晶
ディスプレイで
オフィスの戦力を
パワーアップする。

プラン826　LV22純正基本セット　TELにて

PC-9801LV22(16ビットCPU.V30搭載)	378,000円
PC-PR102TL3(80桁、熱転写プリンター)	50,000円
PC-9801LV-05(キャリングケース)	24,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	471,280円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×24回	ボーナス29,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス29,300円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,700円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし

PC-286VE

さらに、高速、大容量
に対応した高性能
マシン。



限定50セット！

プラン827　286VE超お買得基本セット　37%引

PC-286VE-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	409,600円

特価258,000円

8,000円×24回	ボーナス24,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン828　286VEお買得ワープロセット　35%引

PC-286VE-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
XC-1498(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR150V(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	99,800円
PI EXE(ワープロソフト、図形編集機能付き)	48,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
定価合計	620,600円

特価398,000円

10,000円×30回	ボーナス31,000円×5回
8,000円×36回	ボーナス29,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
8,300円×60回	ボーナス　なし

プラン829　286VEお買得ビジネスセット　39%引

PC-286VE-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	118,000円
M-1724P(136桁、ドットインパクト漢字プリンター)	148,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
定価合計	737,000円

特価448,000円

10,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,200円×10回
8,100円×72回	ボーナス　なし

プラン830　286VEお買得ミュージックセット　TELにて

PC-286VE-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
PC-PR102TL3(80桁、熱転写プリンター)	50,000円
ミュージくん(音楽作成、演奏システム)	93,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
ミュージくんデータ曲集3巻	10,500円
定価合計	581,500円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×30回	ボーナス31,000円×5回
8,000円×36回	ボーナス29,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
8,300円×60回	ボーナス　なし

PC-286VS

プラン831　286VS純正基本セット　TELにて

PC-286VS-STD(16ビットCPU80286搭載)	388,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
VP-900PC(80桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	126,000円
プリンター用紙(10インチ連続用紙)500枚	2,000円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	618,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,600円×10回
8,300円×72回	ボーナス　なし

PC-88VA2

あなたの五感が
パソコンでもっと熱くなる。
誰もがカード感覚で
あやつれる。!



プラン835 88VA2ワープロアートセット TELにて

品名	価格
PC-88VA2(16ビットCPU搭載)	298,000円
PC-KD863S(0.39ミリ、スピーカ2台、チルト台付)	118,000円
PC-PR150H(48ドット80桁カラー熱転写プリンタ)	84,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、グラフィック作成)	36,000円
GT-1000(A4サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	672,380円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス32,100円×6回
8,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス23,600円×10回
8,500円×72回	ボーナス なし

ゲームソフト1本サービス

プラン834 88VA2簡易ビジネスセット 40%

品名	価格
PC-88VA2(16ビットCPU搭載)	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、4050文字CRT、チルトスタンド付)	84,800円
M-1724P(136桁、シリアルドット漢字プリンタ)	148,000円
ユーカラVA(ワープロソフト、グラフィック作成)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	24,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(15インチ連続用紙)500枚	2,400円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	641,000円

特価389,800円

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス27,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

プラン836 88VA2お買得ミュージックアートセット TELにて

品名	価格
PC-88VA2(16ビットCPU搭載)	298,000円
PC-TV454(0.35ミリ、TV内蔵高解像度CRT、チルト台付き)	128,300円
PC-PR150V(48ドット、高速カラー熱転写プリンタ)	99,800円
SRS-D3K(SONY、防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
PS88-VA103-HMW(インスタントミュージック)	14,000円
Z's STAFF Kid VA(グラフィック作成ソフト)	28,000円
PC-88VA-11K(スーパーインポーズ、デジタイズ機能)	39,800円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	735,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス31,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,200円×8回
7,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

X68000PRO・PRO HD

おもとめやすさが、
高性能をさらに
身近なものにした。
40MBハードディスク
タイプも登場。



プラン837 X68000お買得基本セット TELにて

品名	価格
CZ-652C	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)	23,800円
SRS-D3K(SONY、防磁スピーカー、スーパーウーファーのセット)	20,800円
アウターバーナー	9,200円
スーパー大戦略68K	8,800円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	463,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×30回	ボーナス23,000円×5回
8,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
7,600円×60回	ボーナス なし

プラン838 X68000PROお買得ミュージックセット TELにて

品名	価格
CZ-652C	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
SRS-D3K(SONY-防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
Music PRO68K(音楽作成ソフト)	18,800円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	470,680円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,300円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

プラン839 X68000PRO HD 本格基本セット TELにて

品名	価格
CZ-662C(40MBハドディスク内蔵)	408,000円
CZ-602D(0.39ミリ、TV内蔵高解像度CRT、チルト台付)	99,800円
AP-80EX(80桁、カラー熱転写プリンタ)	64,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	8,800円
CZ-219SS(OS-9/X68000)	29,800円
CZ-211LS(C Compiler-PRO068K)	39,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	669,480円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

プラン840 X68000PRO HD お買得ビジネスセット TELにて

品名	価格
CZ-662C(40MBハードディスク内蔵)	408,000円
CZ-612D(0.31ミリ、TV内蔵高解像度CRT、チルト台付)	119,000円
M-1724P(136桁、シリアルドット漢字プリンター)	148,000円
SF-42(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	37,000円
CARD-PRO68K(カード型DB、顧客管理等に便利)	29,800円
活用フォーム集(見積書、給与計算、出納帳など)	9,800円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	799,880円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス30,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,100円×8回
8,000円×60回	ボーナス26,300円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

X68000EXPERT・EXPERT HD

プラン841 X68000EXPERT基本セット TELにて

品名	価格
CZ-602C	356,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	458,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス28,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

プラン842 X68000EXPERTミュージックセット TELにて

品名	価格
CZ-602C	356,000円
CZ-602D(0.39ミリ、TV内蔵高解像度CRT、チルト台付)	99,800円
CZ-8PC3(80桁カラー熱転写プリンター)	65,800円
SRS-D3K(SONY、防磁型スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
Music PRO68K(音楽作成ソフト)	18,800円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	609,480円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
8,700円×72回	ボーナス なし

プラン843 X68000EXPERTお買得基本セット TELにて

品名	価格
CZ-602C	356,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)	23,800円
SRS-D3K(SONY、防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
アウターバーナー	9,200円
スーパー大戦略68K	8,800円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	521,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
7,300円×72回	ボーナス なし

プラン845 X68000EXERT HD 本格アート TELにて

品名	価格
CZ-602C	356,000円
CZ-612D(0.31ミリ、TV内蔵高解像度CRT、チルト台付)	119,800円
CZ-8PC4(48ドット、80桁カラー熱転写プリンタ)	99,800円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
CZ-6BP1(数値演算プロセッサ)	79,800円
PSY-CRONE68K(3次元コンピュータグラフィックツール)	58,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4シイズ)100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	918,780円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス38,200円×6回
11,000円×48回	ボーナス33,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス35,000円×10回
11,900円×72回	ボーナス なし

プラン844 X68000EXPERT HD 本格ミュージックセット TELにて

品名	価格
CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AP-80EX(80桁、カラー熱転写プリンタ)	64,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	8,800円
CZ-6BM1(MIDIボード)	26,800円
MusicPRO-68K(MIDI)(MIDI対応ミュージックツール)	28,800円
ソングライブラリー<101曲集>	8,800円
MT-32(MIDI音源モジュール)	64,000円
SRS-D3K(SONY-防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	792,080円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス32,900円×6回
11,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
9,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
11,400円×72回	ボーナス なし

プランセットでお買上げの方に **クリーニングディスクとマウスパッドプレゼント!!**

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0088-22-5555
0120-00-9898

受付時間

AM9:30▶PM9:00　**電話一本即納！**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

PC-8801MA2

プラン832　88MA2純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-8801MA2	168,000円
PC-KD863S (0.39ミリ、スピーカ2台、チルト台付)	118,000円
ブランクディスケット3M (5インチ2HD) 10枚	18,000円
定価合計	304,000円

ゲームソフト１本サービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス24,600円×３回
6,000円×24回	ボーナス23,700円×４回
3,000円×36回	ボーナス23,100円×６回
5,300円×18回	ボーナス　なし

プラン833　88MA2お買得ワープロセット　36%引

品目	価格
PC-8801MA2	168,000円
PC-KD854N (0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
PC-PR150V (80桁、高速カラー熱転写プリンター)	99,800円
ユーカラart (ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	30,000円
MK-MOUSE (マウス)	7,500円
WD-401M (縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
3Mブランクディスケット (5インチ2HD) 10枚	18,000円
マウスポケット (マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙 (A4サイズ) 100枚	400円
定価合計	439,300円

特価279,800円

9,000円×24回	ボーナス24,800円×４回
5,000円×36回	ボーナス24,200円×６回
3,000円×48回	ボーナス24,100円×８回
5,800円×60回	ボーナス　なし

ゲームソフト１本サービス

パソコンが変わる。FM TOWNSが変える。

きみが関係するFM TOWNS。全身クリエイティブメディアです。

FM TOWNS

見る、聴く、遊ぶ、創る、仕事する。そんな贅沢な声に応えるFM TOWNS。スタイリッシュフォルムに、いままでのパソコンのレベルを超える性能を凝縮。人間に近いパソコンです。

ついに登場。スーパーメディア

CD-ROM for FM TOWNS

これはなんと540MB(メガバイト)の莫大なデータ量をもつ新メディア。
タウンズの強力なAV機能を生かすには、最適なメディアだと言える。もちろん音楽用CDの再生もOK。

Audio & Visual FM TOWNS

コンピューターの表現力はもはや文字だけではありません。PCM音源8声、FM6音源プラスCD音。と1,677万色中640×480ドット256色、又は320×240ドット32,768色同時発色モードの最高なAV機能がパソコンの表現を無限なものにしてくれます。
まさにハイクオリティ人類必携アイテム。
高速ゲームも可能にした強力スプライト機能もGood

32ビットfor FM TOWNS

さて、これだけの性能を見せつけるタウンズの心臓は時代の最新機能を誇る「80386」を搭載。
さらにこの心臓のパワーを引き出す「TOWNS OS」とのコンビネーションが、まさに無敵の高性能の証明です。将来も安心出来る本格派。

TownsGEAR for FM TOWNS

今までとまったくちがったコンピューター環境をおしえてくれるマルチクリエイティブツール「TOWNS GEAR」音声、絵、音楽、文字を駆使して楽しく使える。
新しい個性の表現が可能なアプリケーションで出来ることが無限に広がります。



お好きなゲームソフト一本プレゼント!!

FM TOWNS MODEL 2

プラン846　TOWNSモデル2本格ビジネスセット

品目	価格
FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMDP-532 (0.26ミリ、高解像度CRT)	128,000円
FMT-KB101 (キーボード)	20,000円
FMPR-302A (80桁、漢字プリンター)	128,000円
FMPR-302T2 (トラクタユニット、連続紙の給紙)	10,000円
FM60-711 (プリンターケーブル)	6,800円
Lotus1-2-3R2.1J (表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
日本語MS-DOS (MS-DOSエミュレーター、FMR50用ソフト使用可)	18,000円
B276D010 (TOWNS-PAINT)	38,000円
一太郎Ver3 (ワープロソフト)	68,000円
プリンター用紙500枚 (10インチ連続紙)	2,000円
ブランクディスケット (3.5インチ2HD) 10枚	18,000円
B276A010 (TOWNSシステムソフトウェアV1.1)	20,000円
定価合計	952,800円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス43,800円×６回
12,000円×48回	ボーナス31,900円×８回
10,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
12,400円×72回	ボーナス　なし

プラン847　TOWNSモデル2純正基本セット　TELにて

品目	価格
FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP531 (0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101 (キーボード)	20,000円
B276A010 (TOWNSシステムソフトウェアV1.1)	20,000円
B276D010 (TOWNS-PAINT V1.1)	38,000円
日本語MSDOS-Ver3.1 (MSDOSエミレータ)	18,000円
ブランクディスケット (3.5インチ2HD) 10枚	18,000円
定価合計	601,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス21,000円×６回
7,000円×48回	ボーナス20,900円×８回
5,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

プラン848　TOWNSモデル2お買得ミュージックアートセット　TELにて

品目	価格
FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP531 (0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101 (キーボード)	20,000円
FMPR-204B (80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
FM60-711 (プリンター接続ケーブル)	6,800円
SRS-D3K (SONY-防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
日本語MSDOS-Ver3.1 (MSDOSエミレータ)	18,000円
B276D010 (TOWNS-PAINT V1.1)	38,000円
Music PRO-TOWNS (音楽作成ソフト)	19,800円
C-TRACE TOWNS (本格的レイトレース作成ソフト)	68,000円
FMT-411 (ビデオカード)	35,000円
プリンター用紙 (A4サイズ) 100枚	480円
ブランクディスケット (3.5インチ2HD) 10枚	18,000円
定価合計	832,680円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス29,600円×６回
10,000円×48回	ボーナス28,200円×８回
8,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
10,600円×72回	ボーナス　なし

プラン849　TOWNSモデル2お買得ワープロセット　TELにて

品目	価格
FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP531 (0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101 (キーボード)	20,000円
FMPR-204B (80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
FM60-711 (プリンター接続ケーブル)	6,800円
B276D010 (TOWNSシステムソフトウェア V1.1)	20,000円
日本語MSDOS-Ver3.1 (MSDOSエミレータ)	18,000円
B276D010 (TOWNS-PAINT V1.1)	38,000円
テラTOWNS (ワープロソフト)	32,000円
B276C010 (F-BASIC386V1.1)	25,000円
プリンター用紙 (A4サイズ) 100枚	480円
ブランクディスケット (3.5インチ2HD) 10枚	18,000円
定価合計	746,080円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス28,400円×６回
9,000円×48回	ボーナス24,000円×８回
7,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

クレジット
金利大幅
ダウン!!

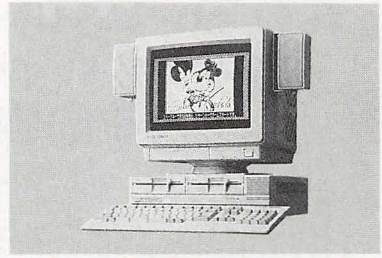
話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
03(797)1221

COMPUTER BANK

J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA2/FE

こんどのPC-8801MA2・FE
この高性能・高機能が僕たちの感性になる。



ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能など、魅力のサウンド機能をはじめ、高速連文節変換日本語機能まで、

☆注文No.A-0811

NEC PC-8801MA2	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥286,000
現金特別価格	~~¥286,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,200×30回〔ボーナス〕¥22,000×5回
②¥9,000×18回〔ボーナス〕¥30,000×3回
③¥8,900×30回〔ボーナス〕無し

やりたいことが山ほどできる、New PC-8801MA2。テレビとつなげる本格パソコンPC-8801FE。

☆注文No.A-0812

NEC PC-8801FE	¥129,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥247,000
現金特別価格	~~¥247,000~~

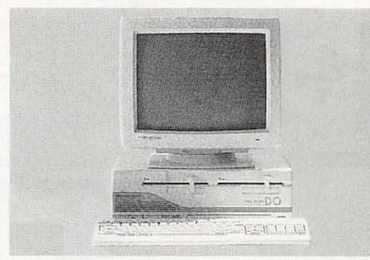
大特価にて提供中

お支払例
①¥4,800×24回〔ボーナス〕¥27,000×4回
②¥9,000×16回〔ボーナス〕¥36,000×2回
③¥9,300×24回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! セットの組合わせは自由自在、ぜひご相談下さい。

PC-98DO

98DO(ドゥ)は、98と88のソフトが1台で楽しめる、生まれながらのマルチタレントです。



■簡単なスイッチの切り替えで、98モードではPC-9801VM11の機能を、88モードではPC-8801MA2の機能を利用できます。
■日本語ワープロなど約7,000種のPC9800用ソフトに加えPC-8800用の多彩なホビーソフトを利用できます。
■1Mバイトタイプの5インチフロッピィディスクを2台内蔵しています。
■サウンド機能を内蔵しているので、ゲームソフトなどでは迫力満点の効果音を楽しむことができます。
■98モードでは拡張スロットを1スロット利用可能。豊富なPC-9800用の拡張ボードを利用できます。

☆注文No.A-0852

NEC PC-98DO	¥298,000
現金特別合計	~~¥298,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥ 6,100×24回〔ボーナス〕¥31,000×4回
②¥10,200×18回〔ボーナス〕¥27,000×3回
③¥11,300×24回〔ボーナス〕無し

☆注文No.A-0851

NEC PC-98DO	¥298,000
SHARP CU-14GD	¥ 69,800
標準価格合計	¥367,800
現金特別価格	¥289,800

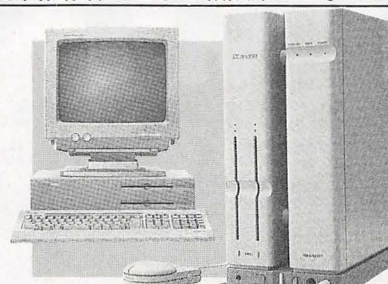
お支払例
①¥5,800×36回〔ボーナス〕¥24,000×6回
②¥9,600×24回〔ボーナス〕¥26,000×4回
③¥9,800×36回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! セットの組合わせは自由自在、ぜひご相談下さい。

X68000

EXPARTシリーズ・PROシリーズ新登場!!

・オリジナルOS「Human68k ver. 2.0」を搭載
・40MBハードディスクドライブを内蔵
・メインメモリ2MB標準装備(EXPERTシリーズ)
・拡張I/Oスロット4スロット内蔵(PROシリーズ)



☆注文No.A-0821

SHARP CZ-602C	¥356,000
SHARP CZ-602D	¥99,800
標準価格合計	¥455,800
現金特別価格	~~¥455,800~~

大特価にて提供中

☆注文No.A-0822

SHARP CZ-612C	¥466,000
SHARP CZ-602D	¥99,800
標準価格合計	¥565,800
現金特別価格	~~¥565,800~~

大特価にて提供中

☆注文No.A-0823

SHARP CZ-652C	¥298,000
SHARP CZ-602D	¥99,800
標準価格合計	¥397,800
現金特別価格	~~¥397,800~~

大特価にて提供中

☆注文No.A-0824

SHARP CZ-662C	¥408,000
SHARP CZ-601D	¥99,800
標準価格合計	¥507,800
現金特別価計	~~¥507,800~~

大特価にて提供中

当社はX68000 PRO SHOPです。

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! セットの組合わせは自由自在、ぜひご相談下さい。

FM TOWNS

見る、聴く、遊ぶ、創る、仕事する。そんな贅沢な声に応えるFM TOWNS。スタイリッシュフォルムに、いままでのパソコンのレベルを超える性能を凝縮。気ままにつきあえる一台です。

TOWNSサマーセール!!8月18日まで



☆注文No.F-0803
FM TOWNSモデル2一太郎セット

FUJITSU FMTOWNS-2(本体メモリ2MB 2FDD)	¥398,000
FUJITSU FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FUJITSU FMT-DP531(カラーCRT ピッチ0.39)	¥ 89,800
FUJITSU Townsシステムソフトv. 1.1	¥ 20,000
JUST 一太郎(ワープロソフト)	¥ 68,000
FUJITSU MS-DOS	¥ 18,000
標準価格合計	¥613,800
現金特別価格	¥488,000

お支払例
①¥ 6,800×48回〔ボーナス〕¥36,000×8回
②¥10,100×36回〔ボーナス〕¥38,000×6回
③¥12,800×48回〔ボーナス〕無し

☆注文No.F-08024
FM TOWNSモデル2プリンタセット

FUJITSU FMTOWNS-2(本体メモリ2MB 2FDD)	¥398,000
FUJITSU FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FUJITSU FMT-DP531(カラーCRT ピッチ0.39)	¥ 89,800
FUJITSU Townsシステムソフトv. 1.1	¥ 20,000
FUJITSU FMPR-204(カラー漢字熱転写プリンター10)	¥ 80,000
FUJITSU FM60-711(プリンタケーブル)	¥ 6,800
標準価格合計	¥614,600
現金特別価格	¥498,000

お支払例
①¥ 5,000×60回〔ボーナス〕¥36,000×10回
②¥ 9,600×48回〔ボーナス〕¥21,000×8回
③¥11,000×60回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! セットの組合わせは自由自在、ぜひご相談下さい。

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。



C.B.クラブ

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク 03(797)1231

注目!!
冬のボーナス一括払いOK!!
手数料(金利)無料!
(12月末支払い、ご利用下さい。)

またまた秋葉原でおなじみの

7/10〜8/15

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

特　報
中古パソコンの現金買取・下取りOK!!
(差額は低金利クレジットをご利用下さい。)

NEC
(88シリーズお買上げの方にジョイカードをプレゼントいたします。)　(送料¥2,000)

PC-88VA2/VA3/MA2/FE



Ⓐセット:PC-88VA3+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥467,800▶特価**¥298,000**
Ⓑセット:PC-88VA2+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥367,800▶特価**¥245,000**
Ⓒセット:PC-8801MA2+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥237,800▶特価**¥155,000**
Ⓓセット:PC-8801FE+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥198,800▶特価**¥127,000**

Ⓐ〜Ⓓのモニターを

①CU-14GD　(シャープ 定価¥ 69,800)に変更の場合¥ 6,000
②XC-1498C　(三菱　定価¥ 99,800)に変更の場合¥ 8,000
③CU-14FD　(シャープ 定価¥ 79,800)に変更の場合¥12,000
④PC-KD854N (NEC　定価¥ 84,800)に変更の場合¥13,000
⑤PC-KD862　(NEC　定価¥ 99,800)に変更の場合¥28,000
⑥PC-KD863S (NEC　定価¥118,000)に変更の場合¥37,000
⑦PC-KD853N (NEC　定価¥118,000)に変更の場合¥37,000
⑧PC-KD863G (NEC　定価¥138,000)に変更の場合¥48,000
⑨PC-TV353　(NEC　定価¥102,600)に変更の場合¥24,000
⑩PC-TV454　(NEC　定価¥128,300)に変更の場合¥45,000
⑪PC-TV455　(NEC　定価¥147,000)に変更の場合¥56,000

を加算して下さい。

●マウス(PC88用)……定価¥7,800▶特価**¥4,500**
●エプソン日本語シリアルプリンター(136桁/ケーブル、用紙付)10台限定!!
VP-1000PCセット……定価¥154,000▶特価**¥85,000**

プリンターセット
全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

Ⓐセット:PC-PR201H3(NEC)……定価¥225,000▶特価**¥154,000**
Ⓑセット:PC-PR201V(NEC)……定価¥298,000▶特価**¥198,000**
Ⓒセット:PC-PR201G(NEC)……定価¥158,000▶特価**¥103,000**
Ⓓセット:PC-PR101G2(NEC)……定価¥138,000▶特価**¥100,000**
Ⓔセット:PC-PR101E2(NEC)……定価¥ 89,800▶特価**¥ 64,000**
Ⓕセット:PC-PR101TL3(NEC)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 51,000**
Ⓖセット:PC-PR150V(NEC)……定価¥ 99,800▶特価**¥ 71,000**
Ⓗセット:PC-PR150H(NEC)……定価¥ 89,800▶特価**¥ 65,000**
Ⓘセット:PC-PR201TH(NEC)……定価¥145,000▶特価**¥ 84,000**
Ⓙセット:PC-PR406HS(NEC)……定価¥138,000▶特価**¥100,000**
Ⓚセット:PC-PR406H(NEC)……定価¥ 94,800▶特価**¥ 52,000**
Ⓛセット:PC-PR102TL3(NEC)……定価¥ 50,000▶特価**¥ 38,000**
Ⓜセット:NM-9950II(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥104,000**
Ⓝセット:AP-550PCセット(エプソン)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 47,000**
Ⓞセット:AP-800PCセット(エプソン)……定価¥ 99,800▶特価**¥ 69,000**
Ⓟセット:VP-135EX(エプソン)……定価¥102,000▶特価**¥ 69,000**
Ⓠセット:VP-900(エプソン)……定価¥128,000▶特価**¥ 89,000**
Ⓡセット:VP-2000(エプソン)……定価¥158,000▶特価**¥109,000**
Ⓢセット:TX-24CL(スター)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 47,000**
Ⓣセット:CR-3415CL(スター)……定価¥148,000▶特価**¥ 99,000**
Ⓤセット:CZ-8PC2(シャープ)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 42,000**
Ⓥセット:CZ-8PC3(シャープ)……定価¥ 65,800▶
Ⓦセット:CZ-8PC4(シャープ)……定価¥ 99,800▶
特価 P&A超特価 お電話下さい。
Ⓧセット:FM-PR204B(富士通)……定価¥ 80,000▶特価**¥ 55,000**

ちょっと気になる周辺

Ⓐセット:ミュージくん(ローランド……定価¥ 93,000▶特価**¥ 76,000**
Ⓑセット:テンキーユニットGINGA(SNE)……定価¥ 32,000▶特価**¥ 19,500**

(送料¥2,000)
RA2/RA5

NEC

PC-9801LX2(定価¥448,000)▶特価**¥320,000**
PC-9801LX4(定価¥588,000)▶特価**¥420,000**

PC-98DO/9801VM11/RX/UV11/EX/RA



Ⓐセット:PC-98DO+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥367,800▶特価**¥258,000**
Ⓑセット:PC-9801VM11+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥397,800▶超特価!価格はお電話下さい。
Ⓒセット:PC-9801RX2+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥467,800▶特価**¥308,000**
Ⓓセット:PC-9801RX4+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥567,800▶特価**¥387,000**
Ⓔセット:PC-9801UV11+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥334,800▶特価!価格はお電話下さい。
Ⓕセット:PC-9801EX2+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥417,800▶特価**¥295,000**
Ⓖセット:PC-9801RA2+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥567,800▶特価**¥390,000**
Ⓗセット:PC-9801RA5+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥805,800▶特価**¥530,000**
Ⓘセット:PC-9801ES2+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥517,800▶特価**¥372,000**

EPSON PC-286/386 SERIES

Ⓐセット:PC-286VE-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥367,800▶特価!価格はお電話下さい。
Ⓑセット:PC-286VF-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥367,800▶特価!価格はお電話下さい。
Ⓒセット:PC-286US-STD+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥337,800▶特価**¥235,000**
Ⓓセット:PC-286VS-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥457,800▶特価**¥332,000**
Ⓔセット:PC-386-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥667,800▶特価**¥470,000**

98シリーズ 286シリーズのモニターを

①XC-1498C　(三菱　定価¥ 99,800)に変更の場合¥ 3,000
②CU-14FD　(シャープ 定価¥ 79,800)に変更の場合¥ 6,000
③PC-KD854N (NEC　定価¥ 84,800)に変更の場合¥ 8,000
④PC-KD853N (NEC　定価¥118,000)に変更の場合¥32,000
⑤PC-TV353　(NEC　定価¥102,600)に変更の場合¥18,000
⑥PC-TV454　(NEC　定価¥128,300)に変更の場合¥38,000
⑦PC-TV455　(NEC　定価¥147,000)に変更の場合¥48,000
⑧N-5913L(G) (NEC　定価¥138,000)に変更の場合¥45,000
⑨PC-286CD2 (エプソン 定価¥ 94,800)に変更の場合¥12,000

を加算して下さい。

ソフトコーナー 20%〜50%off
(郵送料¥1,000)

PC-88/98用
●SHOGUN2……定価¥34,800▶特価**¥23,500**
●P-1……定価¥40,000▶特価**¥27,500**
●ユーカラart……定価¥30,000▶特価**¥20,000**
●ユーカラVA……定価¥36,000▶特価**¥24,000**
●Z'S STAFF Kid VA……定価¥28,000▶特価**¥20,500**
●Z'S STAFF Kid 88……定価¥25,000▶特価**¥18,500**
●PIEXE……定価¥48,000▶特価**¥32,500**
●Ninja 3……定価¥39,800▶特価**¥27,500**
●まいと〜く……定価¥28,000▶特価**¥19,500**
●TURBOC Ver2……定価¥29,800▶特価**¥20,500**
●一太郎 Ver4……定価¥58,000▶特価**¥48,000**
●コラージュ……定価¥58,000▶特価**¥41,500**
●遊,名人Ver2……定価¥34,000▶特価**¥24,500**
●毛筆わ〜ぷろ Jr……定価¥33,000▶特価**¥24,500**

X-1シリーズ用
●SHOGUN……定価¥34,800▶特価**¥24,000**
●SAMURAI……定価¥19,800▶特価**¥14,800**

X68000用
●Z'S STAFF PRO68K Ver2……定価¥58,000▶特価**¥41,000**
●Cコンパイラ PRO68K……定価¥39,800▶特価**¥31,500**
●KAMIKAZE(神風)……定価¥68,000▶特価**¥48,000**

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

営業時間：平日AM10：00〜PM8：00、日祭：AM10：00〜PM7：00

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
ご受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK！TELください。

超低金利クレジットOK!!1回〜60回払いまでOK!!

全国通販

★頭金なし！
★即日発送

ACE-HD 限定品

(ディスケット10枚、ゲームプレゼント)　送料無料
●CZ-611C(本体)＋CZ-611D(モニター)
…定価￥544,800▶P&A超特価 TEL下さい！

12回	30,000	24回	15,700	36回	10,800	48回	8,400	60回	7,000

ジョイステック　送料500

●XE-1PRO
定価￥9,500▶特価**￥7,800**
●ASCII STICK ターボ
定価￥6,800▶特価**￥5,500**

SHARP

(X68000セットでお買上げの方に、アフターバーナー￥9,200をプレゼント致します。)

X68000 EXPERT PRO

送料￥2,000

Ⓐセット：EXPERT(CZ-602C＋CZ-602D)＋M-2HD(10枚)＋ゲーム
……定価￥455,800▶超特価(価格は、お電話下さい)

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

Ⓑセット：EXPERT HD (CZ-612C＋CZ-602D)＋M-2HD(10枚)＋ゲーム
……定価￥565,800▶超特価(価格は、お電話下さい)

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

Ⓒセット：PRO(CZ-652C＋CZ-602D)＋M-2HD(10枚)＋ゲーム
……定価￥397,800▶超特価(価格は、お電話下さい)

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

Ⓓセット：PRO HD (CZ-662C＋CZ-602D)＋M-2HD(10枚)＋ゲーム
……定価￥507,800▶超特価(価格は、お電話下さい)

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

※Ⓐ〜Ⓓのモニターを CZ-612D(￥119,800)、CZ-603D(￥84,800)CU-21CD(￥139,800)に変更の場合も、超特価で販売しております。TEL下さい。

X-1ターボZIII

Ⓐセット：X-1ターボZIII(CZ-888C＋CZ-860D)＋M-2HD(10枚)＋ジョイカード＋ゲーム3種……定価￥269,600▶超特価、価格はお電話下さい。

12回	17,200	24回	9,000	36回	6,200	48回	4,800	60回	4,000

X-1G/MODEL30 台数限定　(送料無料)

●家庭用のTVにつないで2人でゲームを楽しもう!!
●CZ-822C(本体、色はブラック)
●AN-58C(RFコンバーター)
＋(・ジョイカード(2個)(2人で楽しもう)・ディスケット(10枚)・ゲーム3種)
P&A超特価 **￥29,000**

ワープロ(送料￥1,000)

ⒶNEC：文豪5HR……定価￥158,000▶特価**￥107,000**
ⒷNEC：文豪7HD……定価￥278,000▶特価**￥190,000**
Ⓒ富士通：オアシス30AFIII……定価￥228,000▶特価**￥153,000**
Ⓓ富士通：オアシス30LX……定価￥198,000▶特価**￥136,000**
Ⓔナショナル：UIP-501AI……定価￥165,000▶特価**￥122,000**
Ⓕサンヨー：SWP-360……定価￥148,000▶特価**￥106,000**
Ⓖキャノン：a-3スーパーII……定価￥148,000▶特価**￥105,000**
Ⓗキャノン：a-335……定価￥228,000▶特価**￥153,000**
Ⓘ東芝：RUPO90HX……定価￥198,000▶特価**￥136,000**
Ⓙ東芝：RUPO90FX……定価￥168,000▶特価**￥117,000**

ハードディスクコーナー　(送料￥1,000)

20M
ⒶLittle B(緑電子)……定価￥108,000▶特価￥ 75,000
ⒷMC-20EX(アイシーエム)……定価￥128,000▶特価￥ 79,000
ⒸSR-20(アイシーエム)……定価￥ 98,000▶特価￥ 75,000

40M
ⒶCRC-MH4(コンピュータリサーチ)……定価￥118,000▶特価￥ 75,000
ⒷLittle B4N(緑電子)……定価￥148,000▶特価￥103,000
ⒸWD-40(ウインテック)……定価￥102,000▶特価￥ 76,000
ⒹMC-40S(ICM)……定価￥149,000▶特価￥105,000
ⒺSP-340II(snapper)……定価￥115,000▶特価￥ 84,000
ⒻTRUST40(テクサ)……定価￥138,000▶特価￥ 95,000

80M
ⒶSR-80(ICM)……定価￥198,000▶特価￥148,000
ⒷIT-MJ8(アイテック)……定価￥248,000▶特価￥157,000

RAMディスク(送料￥500)

メルコ
EMZ-512……特価￥ 19,800
EMZ-1000……特価￥ 26,800
EXZ-1000……特価￥ 26,800
EMJ-2000……特価￥ 60,000
EMJ-4000……特価￥106,000
EMJ-8000……特価￥193,000
EXJ-4000……特価￥102,000

I・O PATA
P10-PC34E-2M……特価￥156,000
P10-PC34E-4M……特価￥100,000
10S-10EMS……特価￥ 4,000
P10-9234G-05MG……特価￥ 19,000
P10-9234G-1MG……特価￥ 27,000
P10-9234G-1.5MG……特価￥ 36,000
P10-9234G-2MG……特価￥ 43,500
P10-9234G-3MG……特価￥ 63,500
P10-9234G-4MG……特価￥ 81,000

富士通 FM-TOWNS

★FM音源カード(MB-22459)(送料￥500)
定価￥18,000▶超特価**￥11,500**
(郵送料￥2,000)

セットでお買い上げの方にアフターバーナー、ディスケット5枚プレゼント

FM-TOWNS 発売記念セール!! セット超特価販売中
★モデル1セット▶￥478,000…▶超特価**￥368,000**
★モデル2セット▶￥538,000…▶超特価**￥408,000**

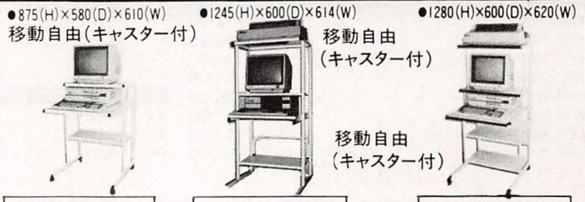
Ⓐセット：FM-TOWNS-1＋FMT-DP531＋キーボードシステム＋ディスケット(5枚)
……定価￥467,800▶超特価 **￥355,000**
Ⓑセット：FM-TOWNS-2＋FMT-DP531＋キーボード＋システム＋ディスケット(5枚)
……定価￥527,800▶超特価 **￥399,000**

FM77AV40SX/20EX

●ジョイカードプレゼント

Ⓐセット：FM-77AV40SX＋FMTV-155＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
……定価￥316,000▶特価**￥193,000**
Ⓑセット：FM-77AV20EX＋FMTV-152＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
……定価￥217,800▶特価**￥110,000**

P&A 特選パソコンラック(送料無料)



A 3段 **￥9,000**　B 4段 **￥12,000**　C 5段 **￥16,500**

周辺機器コーナー　送料￥1,000

ⒶPC-IN503G(NEC)……特価**￥106,000**
ⒷPC-IN505(NEC)……特価**￥100,000**
ⒸPC-IN506(NEC)……特価**￥164,000**
ⒹGT-4000(エプソン)……特価**￥140,000**
ⒺGT-1000(エプソン)……特価**￥ 58,000**
ⒻGT-100V(エプソン)……特価**￥ 32,500**
ⒼJX-100(シャープ)……特価**￥ 69,000**
ⒽJX-200(シャープ)……特価**￥150,000**
Ⓘ10-730(シャープ)……特価**￥175,000**
ⒿIO-735(シャープ)……特価**￥190,000**
Ⓚ1212AT(NEC)……特価**￥ 16,000**
Ⓛ2424AT/4(NEC)……特価**￥ 37,000**
Ⓜ2424AT/5(NEC)……特価**￥ 49,000**
ⓃMD-2400B(オムロン)……特価**￥ 36,000**
ⓄMD-2400F(オムロン)……特価**￥ 42,000**
ⓅPV-A2400MNP4(アイワ)……特価**￥ 35,000**
ⓆPV-A24MNP5(アイワ)……特価**￥ 41,000**
Ⓡメディアグラフ10(NEC)……特価**￥ 37,000**
ⓈDXY-1200(ローランド)……特価**￥119,000**
ⓉDXY-1300(ローランド)……特価**￥172,000**

通信販売お申し込みのご案内

[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

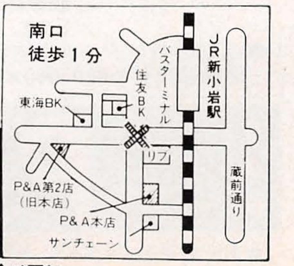
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行　新小岩支店
当No.620618 (株)ピー・アンド・エー

[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回〜60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率%	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148(代)
FAX.03-651-0141

●営業時間AM10:00〜PM8:00
日・祭AM10:00〜PM7:00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

テクノジョイ

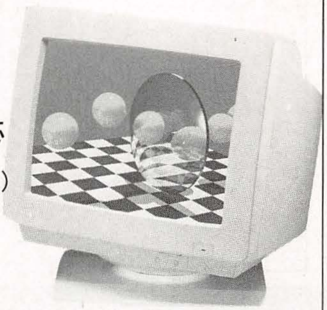
ECCS マルゼンムセン

エックス

MITSUBISHI XC-1498C
パソコン用カラーモニター

ドットピッチ 0.28mm
640×400ライン
PC-9801シリーズ／
PC-286シリーズ対応

正価￥99,800(税別)



※チルト台は別売です

ECCS特価

※ 7/1より発売

PC-9801RX2 お買得セット

本体 16ビットビジネスコンピュータ
PC-9801R×2 ￥398,000
モニター 0.28mm高解像モニター
XC-1498C ￥99,800
プリンター 24ドットカラー熱転写タイプ
AP-550PC ￥69,800
セット正価 ￥567,600



※セットのディスプレイは写真とは異なります

特価￥399,000
(消費税￥11,970)

MSX用モニター

Aタイプ
SANYO CMT-A14F
14インチ (アナログ／デジタル) 2000文字 アナログケーブル付
チルト台付 定価￥64,800(税別)

Bタイプ
ゼネラル DM-405
14インチ アナログデジタル RGB
2000文字対応
ケーブル別 定価￥64,800(税別)

SONY HB-F1XDJ

MSX2+ 定価￥69,800 (税別)



Aモニターセット
特価￥109,000 (消費税 ￥3,270)
Bモニターセット
特価￥96,000 (消費税 ￥2,880)

Panasonic FS-A1WX

MSX2+ 定価￥69,800(税別)



Aモニターセット
特価￥109,800 (消費税 ￥3,294)
Bモニターセット
特価￥96,000 (消費税 ￥2,880)

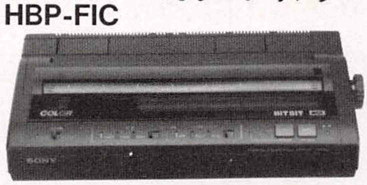
SANYO PHC-70FD

MSX2+ 定価￥64,800(税別)



モニター Aセット
特価￥99,800 (消費税 ￥2,994)
モニター Bセット
特価￥87,000 (消費税 ￥2,610)

SONY HBP-FIC
MSX用 カラープリンター



24ドット熱転写タイプ、8色カラー可
第2水準漢字ROM内蔵
定価￥49,800 (税別)
特価￥42,500 (消費税 ￥1,275)

富士通 FMTOWNS
32ビット ホームパソコン

CD-ROMを内蔵、AVからホビー・ビジネスまで贅沢に使える32ビットパソコン。
CPUは80386(16MHz)で、この価格!!



FM TOWNS2特別セット

本体	￥398,000
モニター(FMT-DP531)	￥89,800
キーボード(FMT-KB201)	￥20,000
OSソフト(B276A010)	￥20,000
カラープリンター(FMPR-204B)	￥80,000
ケーブル(FM60-711)	￥6,800
合計	￥614,600

7月31日まで
特価￥498,000 (〒共 税14,940円)

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部
※必ず「通販部」と記入して下さい。

テクノジョイECCS(東京本店) ☎03-255-4911(代)
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店(ラジオセンター2F) ☎03 255-8976
2号店(万世ビル1F) ☎03 255-6963
3号店(万世ビル1F) ☎03 255-6962
4号店(ラジオ会館4F) ☎03 255-4386
立川ターミナルビル店(wiLL6F) ☎0425-27-6211代
名古屋支店 第1アメ横店 ☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店 ☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

お支払いは

クレジット 電話1本でOK!
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK!

現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン㈱通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替
口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

代金引替
商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。 地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認ください。

マイコンソフト全国通販

(受付、毎日朝9：00〜夜9：00迄　東 京 03-492-6005)

マイコンソフト新製品(7月発売予定)

△印は定価及び販売価格がちがうので確認の上ご注文をお願いします　　代引予約注文

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1t 5D	X1 5D	FM7 3.5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	2+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AC-1	アートディンク	南海の死闘	SM	8,800	7,700	○		○													
AD-2	アーテック	ダークレイス	3DRP	9,800	8,600	○		○													
UQ-3	ウルフチーム	ミッドガルツ68K	AK+AD	12,800	11,200							○									
UQ-4	〃	ガウディ	AD	9,800	8,600	○		○													
KV-5	光栄	戦国群雄伝	SM	9,800	8,600														○		
SH-6	ザインソフト	トリトーンファイナル	AK+RP	9,800	8,600					VA											
SH-7	〃	雪の国クルージュ	AK+AD	8,800	7,700							○						○			
SK-8	システムソフト	スーパー大戦略	SM	8,800	7,700										○						
SK-9	〃	天下統一	〃	9,800	8,600	○		○													
SK-10	〃	保存版ロードランナー	AK+PZ	7,800	6,800	○		○													
JS-11	ジャスト	天使達の午後III		7,800	6,800	○		○			SR								○		
JS-12	〃	クライシス		8,800	7,700						SR										
SY-13	スタークラフト	ローグアライアンス	RP	9,800	8,600					VA		○									
ZL-14	全流通	やりたい放題II		6,800	5,900	○		○			SR	○							○		
TR-15	T & E	アンデッドライン	AK+RP	6,800	5,900													○	○		
NF-16	ナムコ	パックマニア	AK	6,800	5,900															○	
NV-17	N・テレネット	ヴァリスII	AK	8,800	7,700						SR										
NV-18	N・ファルコム	ワンダラーズフロムイース	RP	8,700	7,600						SR										
HI-19	ハル研究所	HAL-CATCH	TL	11,000	9,600	○		○	9	8	シ	リ	ー	ズ	→	電	子	手	帳		
FU-20	ブローダー・B	パソコン電子手帳くん	TL	12,000	10,500	○		○		〃		〃				〃			〃		
PU-21	ビッツー	首斬り館	AD	8,800	7,700						SR										
PU-22	〃	シンセサウルスII	TL	7,800	6,800														○		
MY-23	M・キャビン	サーク	AK+RP	8,800	7,700	○		○													
RT-24	リバーヒル	D・Cコネクション	AD	9,800	8,600														○		

マイコンゲームソフト

AKアクション　SMシミュレーション　PZパズル　TLツール
AVアドベンチャー　RP RPG　TBテーブル

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1t 5D	X1 5D	FM7 3.5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	2+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AC-25	アートディンク	ダブルイーグル	ゴルフSM	9,500	8,300	○		○													
AD-26	アーテック	ディガンの魔石	RP	10,000	8,700	○		○			SR								△		
AK-27	アイレム	R-TYPE	AK	7,800	6,800							○									△
UQ-28	ウルフチーム	ミッドガルツ	AK+AD	9,800	8,600	○		○													
UQ-29	〃	〃 Dual	〃	12,800	11,200					VA								○			
UQ-30	〃	〃 A	〃	7,800	6,800						SR										
EW-31	エニックス	森田の将棋II	TB	10,000	8,700	○		○													
EW-32	〃	オールドビレッジストーリー		8,200	7,200	○		○													
EW-33	〃	バーニングポイント		8,600	7,500						SR										
EC-34	S・P・S	ザ・リターンオブイシター	RP	6,800	5,900	○	○		○		SR	△	○				○				
NY-35	N・C・S	ライトニングバッカス		8,200	7,200	○		○			SR	△									
KP-36	クリスタル・S	クリムゾンII		7,800	6,800						SR										
KR-37	呉ソフト	ファーストクィーン	SM	8,800	7,700	○		○													
KS-38	ゲームアーツ	自己中心派 I	TB	7,800	6,800	○	○		○		△			△							
KS-39	〃	〃 2	〃	7,800	6,800	○	○		○		△			△							
KS-40	〃	〃 3	〃	6,800	5,900						○										
KS-41	〃	ヴェイグス	AK	7,800	6,800						SR										
KU-42	コスモス・C	家計簿+福袋		9,800	8,600	○	○		○												
KU-43	〃	キングオブマジック	SM	8,800	7,700	○	○		○												
KU-44	〃	麻雀武蔵	TB	9,800	8,600	○	○		○			○									
KV-45	光栄	蒼き狼ジンギスカン	SM	9,800	8,600	○	○	○			SR	○	○	○		○				○	
KV-46	〃	維新の嵐	〃	9,800	8,600						SR										
KV-47	〃	三国志	〃	14,800	12,900	○	○	○			SR	○	○	○		○	○		△	○	
KV-48	〃	戦国群雄伝	〃	9,800	8,600	○	○	○			SR										
KV-49	〃	〃 +CD	〃	12,200	10,600	○	○	○			SR										
KY-50	コナミ	ゴーファーの野望	AK	5,800	5,100																○
KY-51	〃	スナッチャー	AD	8,800	7,700						SR								△		
KY-52	〃	電脳将棋	TB	9,800	8,600	○		○													
KY-53	〃	牌の魔術師	〃	5,800	5,100															○	
KX-61	コムパック	プロダクションマネージャー	SM	9,800	8,600	○		○				○									
SH-62	ザインソフト	クルージュ	AC+AD	8,800	7,700							○							○		
SH-63	〃	トリトーンファイナル	AC+RP	9,800	8,600							○									
SR-63	G・A・M	太平洋の嵐DX	SM	12,800	11,200	○	○	○				△									
SK-64	システムソフト	大戦略III	SM	9,800	8,500	○		○													
SK-65	〃	銀河	カード+PZ	7,800	6,800	○		○			SR								△		
SK-66	〃	ティルナノーグII	RP	9,800	8,600	○	○	○													
SK-67	〃	遊兎伝	AK	7,800	6,800	○		○													
SK-68	〃	F15ストライクイーグル	〃	7,800	6,800	○		○			SR								△	△	
HI-69	小学館	ダビンチ	絵TL	6,800	5,900	△					○			○			○				
SQ-70	昭代産業	囲碁大将V 2	TB	17,800	15,600	○	○		○												
SQ-71	〃	囲碁定石大将	〃	12,800	11,200	○	○	○	○												
SQ-72	〃	大道詰将棋	〃	9,800	8,600	○	○	○	○												
SQ-73	〃	将棋大将指南	〃	9,800	8,600	○	○		○												
SY-74	スタークラフト	ファンタジー 3	RP	9,800	8,600	○	○	○	○		SR		○	○							
SY-75	〃	マイト&マジック 2	〃	9,800	8,600	○	○	○	○	○	SR	○	○	○		○			○		
SY-76	〃	ローグアライアンス	〃	9,800	8,600	○	○	○			SR										
-77	ソニー	メンバーショップゴルフ	TB	7,800	6,800														○		
TJ-78	チャンピオン	天地九星術	〃占い	12,000	10,500	○		○													
TJ-79	〃	ザ・競馬III	〃予想	10,000	8,700	○	○		○												
TR-80	T&E	サイオブレード	AD	8,800	7,700	○		○			SR		○			○			○		
TR-81	〃	グレイテストドライバー	AK	7,800	6,800														○		
TR-82	〃	ピクセル 3	絵TL	6,800	5,900														○		
TO-83	d・Bソフト	パワフル麻雀 2	TB	7,800	6,800	○		○			SR			○					○		
TP-84	電波新聞	XE-1PRO	ジョイスティック	9,500	8,200																
TP-85	〃	XE-1ST	〃	4,900	4,500																
NH-86	ナツメ	魔浄理子	AK+RP	8,800	7,700						SR										
NH-87	〃	三ツ目がとおる	AK	7,800	6,800																○
NG-88	N・AVC	アランティア	AK	8,800	7,700	○		○													
NG-89	〃	やじうまペナントレース	TB	7,800	6,800	○	○	○			SR										
NG-90	〃	釣りキチ三平	〃	8,200	7,100															○	
NV-91	N・テレネット	エグザイルII	RP	8,800	7,700	○	○		○		SR								○		
NV-92	〃	デスブリンガー	〃	9,800	8,600	○	○		○	VA											
NV-93	〃	めいず君	TB	5,800	5,000	○		○			SR								○		
NW-94	N・ファルコム	イース	RP	7,800	6,800	○	○		○		SR		○			○			○		
NW-95	N・ファルコム	イースII	RP	7,800	6,800	○	○		○		SR		○			○			○		
NW-96	〃	スタートレーダー	AK	8,700	7,600	○	○		○		SR										
NW-97	〃	ソーサリアン	RP	9,800	8,600		○		○	VA	SR		○								
NW-98	〃	〃 ユーティリティ I	TL	3,800	3,400		○		○	VA	SR		○								
NW-99	〃	〃 シナリオ I	〃	3,800	3,400		○		○	VA	SR		○								
NW-100	〃	戦国ソーサリアン	〃	3,800	3,400		○		○	VA	SR		○								
NW-101	〃	ピラミッドソーサリアン	〃	3,800	3,400		○		○	VA	SR		○								
HN-102	パナソフト	F1スピリット3D	AK	6,800	5,900													○			
HN-103	〃	FMPAC	TL	7,800	6,800																○
HN-104	〃	レイドック 2	AK	6,800	5,900													○			
EZ-105	ハミング・B	ロードス島戦記	RP	9,800	8,600	○		○		VA											
HI-106	ハル研究所	HALNOTE	統合型	29,800	25,700														○		
HI-107	〃	〃 G-CARD	TL	12,800	11,200														○		
HI-108	〃	〃 G-TERM	〃	10,000	8,700														○		
PR-109	B・P・S	テトリス	PZ	6,800	5,900	○	○	○		VA	○	○		○			○		○		
FV-110	ブレイン・G	ラストハルマゲドン	RP	7,800	6,800	○	○		○		SR	△		○					○		
FU-111	ブローダーB	プリントショップII	TL	19,800	17,300	○		○		VA											
FU-112	〃	やりくり上手	家計簿	9,800	8,600	○	○	○													
113	ファミリー	ガンダム	AK	6,800	5,900														○		
BV-114	ボーステック	銀河英雄伝説	SM	8,800	7,700	○		○			SR										
BV-115	〃	クレアスター	RP	9,800	8,600	○	○	○													
BV-116	〃	ザ・キングオブシカゴ	RP	12,800	11,200	○		○													
BV-117	〃	ファンタジーII	RP	9,800	8,600														○		
BV-118	〃	ホテルウォーズ	SM	9,800	8,600							○									
FW-119	ビッツー	首斬り館	AD	8,800	7,700														○		
BW-120	ホットビィ	モンモンモンスター	AK	6,800	5,900															○	
BX-121	ポニー	テストドライブ	AK	6,800	6,000	○		○													
MY-122	M・キャビン	気まぐれオレンジロード	AV	7,800	6,800	○	○		○		SR								○		
MY-123	〃	サーク	RP	8,800	7,700	○		○			SR										
MY-124	〃	スーパー大戦略	SM	8,800	7,700														○		
MY-125	〃	ホワッツマイケル	AV	7,800	6,800	○	○		○		SR										
MY-126	〃	めぞん一刻完結編	AV	7,800	6,800	○	○		○		SR			○	△	○			○		
RT-127	リバーヒル	琥珀色の遺言	AV	9,800	8,600	○	○	○			SR	○	○			○			○		
RT-128	〃	殺人クラブ	〃	7,800	6,800	○	○		○		○			○			○				
RT-129	〃	マーダークラブDX	〃	7,800	6,800							○									
RT-130	〃	D・Cコネクション	〃	9,800	8,600	○		○			SR										

ビック通販

オール新製品。信頼とサービスでご奉仕!!
リスト以外の商品も特価にて販売しています。

消費税は販売価格にふくまれています。

8月以降発売予定（開発中）

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1t 5D	X1 5D	FMT 3.5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	Z+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
8月	ウルフチーム	ガウディ		9,800								○									
〃	コナミ	ザ・プロ野球激ペナ2		6,300																○	
〃	シンキング・R	倉庫番パーフェクト		6,800		○		○			SR	○		○							
〃	電波新聞	イース		未定								○									
〃	N・コンピュータ	王宮騎士物語		9,800		○				VA		○									
〃	N・テレネット	ヴァリスII		8,800		○		○													
〃	システムソフト	コロニー		9,800											CD						
〃	エニックス	ライヒスリッター		8,000		○		○													
〃	ホビー・J	リングマスターⅠ		未定								○									
〃	コンパイル	ディスクステーション6		1,940															○		
〃	S・パンサー	神の聖都		9,800		○		○											○		

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1t 5D	X1 5D	FMT 3.5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	Z+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
9月	S・サコム	シャティ		8,800										○							
〃	コナミ	エイジャックス		未定								○									
〃	光栄	維新の嵐		9,800									○								
〃	スタークラフト	ローグアライアンス		9,800							SR										
〃	T&E	3Dゴルフ		未定		○	○	○	○												
〃	〃	ハイドライド3		7,800		○		○													
10月	コンパイル	ディスクステーション7		1,940															○		
〃	光栄	維新の嵐		9,800								○									
〃	〃	水滸伝		9,800												○			○		
〃	シンキング・R	倉庫番パーフェクト		6,800															○		
〃	スタークラフト	ロードアライアンス		9,800										○							

X68000シリーズ（本体及び周辺機器も取り扱っております）

注文番号	メーカー名	商品名	ジャンル	定価	特価
EC-191	S・P・S	た〜みのる	通信	12,800	10,000
KX-192	コムパック	ザ・コックピット	S・M	6,800	5,900
KX-193	〃	フルーツフィールド	PZ	5,800	5,100
KU-194	コスモス・C	ウォーニング	SM+RP	7,800	6,400
SZ-195	シャープ	OS-9		29,800	26,200
SZ-196	〃	カードPRO-68K		29,800	26,200
SZ-197	〃	サウンドPRO-68K		15,800	13,900
SZ-198	〃	Cコンパイラ		39,800	35,000
SZ-199	〃	ザ・福袋 V2.0		9,980	8,700

注文番号	メーカー名	商品名	ジャンル	定価	特価
SZ-200	シャープ	NEWプリントショップ	TL	19,800	17,000
TK-201	ツァイト	Z's スタッフPRO V2	TL	58,000	51,000
TP-202	電波新聞	アフターバーナー	AK	9,200	8,000
TP-203	〃	源平討魔伝	AK	7,800	6,800
TP-204	〃	スペースハリアー	AK	6,800	5,900
NY-205	N・C・S	ライトニングバッカス	SM	9,800	8,100
NY-206	〃	ヒストリーオブエルスリード	SM	9,800	8,100
HF-207	ハドソン	パワーリーグ	TB	7,800	6,800
EN-208	E・キューブ	白夜物語	AD	9,800	8,100

その他のソフト

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1t 5D	X1 5D	FMT 3.5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	Z+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
	エルフ	エンジェルハーツ		6,800	5,900	○		○			○										
	〃	プライベートスクール		6,800	5,900	○		○			○								○		
	クィーン・S	ピュア		6,800	5,900	○		○			○										
	グレイト	美しき獲物たち①〜⑥		4,000	3,500	○	○	○	○		SR			○			○				
	〃	パペットショー		4,000	3,500		○		○		○	○							○		
	コスモス・C	ビデオクイーンを探せ		6,800	5,900		○		○		SR										
	ジャスト	コスモスクラブ		8,800	7,700	○		○			○								○		
	〃	天使たちの午後		6,800	5,900	○					○			○			○				
	〃	〃 II		7,800	6,800	○		○			○			○			○		○		
	〃	〃 番外II		7,800	6,800	○		○			○			○			○		○		
	〃	デリンジャー		7,800	6,800	○		○													
	〃	ブレイカー		7,800	6,800														○		

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1t 5D	X1 5D	FMT 3.5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	Z+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
	S・パンサー	大江戸繁盛記		7,800	6,800							○									
	〃	花の清里		7,800	6,800	○		○			SR										
	全流通	ごらくいん		6,800	5,900	○		○			SR	○	○			○			○		
	〃	やりたい放題		5,800	5,000	○		○			SR	○	○			○			○		
	〃	イーヴルストーン		5,800	5,000	○		○													
	R・S・K	ファイナルロリータ		6,800	5,900	○					○			○			○				
	ファミリー・S	韋駄天いかせ男		6,800	5,900						SR										
	〃	GALなんぱ大作戦		6,800	5,900						SR										
	フェアリー・T	ドラグーンアーマーアダルト		5,800	5,000	○		○			○										
	〃	リップスティックアドベンチャー		6,800	5,900	○		○			SR										
	〃	リップスティック①〜⑤		3,000	2,600	○		○			SR			○					○		
	ポニー・T	ポッキー		7,800	6,800	○		○			SR										

代引システム!! 商品到着時に代金引き換えとなります。手数料として300円かかります。
ハガキでの申し込みも受け承ります。（18才未満の方は保護者印が必要です）

ご注文はお電話でご予約の上、現金書留又は銀行振り込みでお願いします。

お申し込み電話　TEL 03(492)6005　夜9：00迄毎日受け付け
（除く12月30日〜1月5日、8月13日〜8月16日）

問い合わせ電話　〒114 北区豊島1-19-3（ビック通販）
TEL 03(927)4091　FAX 03(927)4092

商品のお届け　配達料金…お買い上げ金額1万円以上の場合は無料。1万円未満は600円かかります。
（島部は着払いとさせて載きます。）
配達日数…当社へお申し込み書又はご入金確認後約1週間かかります。新作ソフトについては入荷次第発送します。

お支払い方法　現金書留…代金と申込書を入れてお送り下さい。パソコンについては機種名と外付けのドライブをご使用の方は型番とメーカー名を書いて下さい。
〒114 北区豊島1-19-3 豊徳ビル　ビック通販

商品の返品について　商品の性質上開封後の返品及び交換はできません。製造上による不良の場合は新しい製品と交換いたします。

-- キリトリ線 --

申込書　　　平成　年　月　日

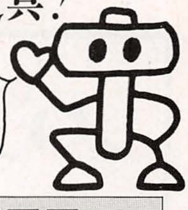
注文番号	商品名	数量	機種名	メディア	金額	住所
						（〒　）
						フリガナ／生年月日
						氏名／昭和（　才）年　月　日
		送料				TEL（　）
		合計				その他

（本体及び周辺機器も扱っております。詳しくはお電話下さい。）

自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

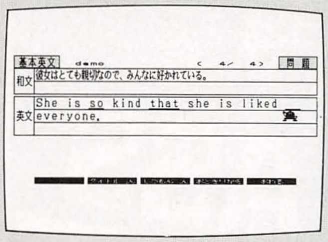
漢字大工さん

ゲーム大工さん、
漢字大工さん書き
方編　が新発売！



大工さんシリーズで自分の覚えたいことがらを教科書や参考書から登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができあがります。

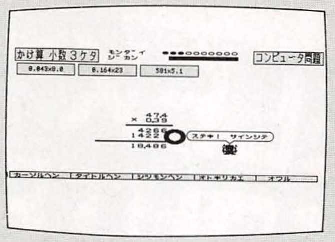
英語大工さん



パソコンは英語の入力＝アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

計算力をどんどんつける　計算大工さん



小1から小6までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは1ケタ～5ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算

地理大工さん

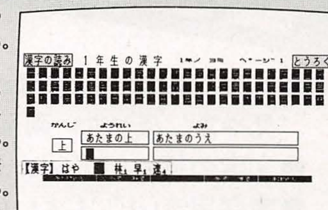


地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは地図の位置から地名などを答える方式、地名などから位置を答える方式の2つ。

学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし

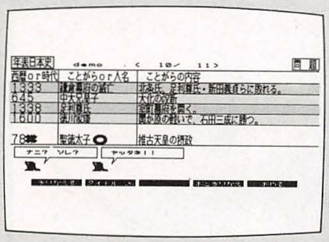
漢字の勉強を楽しくする　漢字大工さん　読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。1年～6年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースには基本データが入っている。ワープロの漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。



学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み

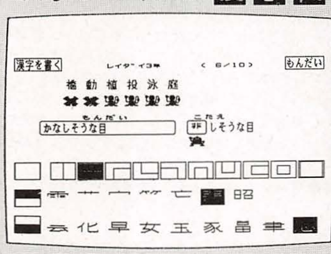
歴史大工さん



史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史・③地図日本史④地図世界史

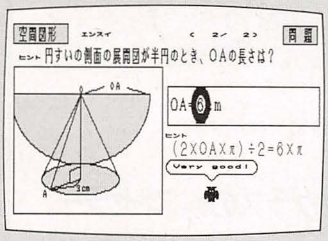
漢字がつくれる　漢字大工さん　書き方編



部首エディターをつかって、へん・つくりなどの部首を自分で登録できる。その部首を組み合わせて好きな漢字がつくれ、その文字を問題として登録することができる。ほかに1年～6年の学年別コース、書きあやまりやすい漢字のコースがある。

学習コース：①漢字を書く②漢字をえらぶ③書きあやまりやすい漢字

数学大工さん　図形編



図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

勉強法　新発見　ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生れたのがこのゲーム大工さんです。創る楽しさ、完成の喜び、未知なる能力の発見や驚きを体験されることでしょう。



機能：学習ゲーム制作（AVGタイプ／例題付）構成：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録（問題文、情報文、タイトル、作者名）④ゲームディスク作成

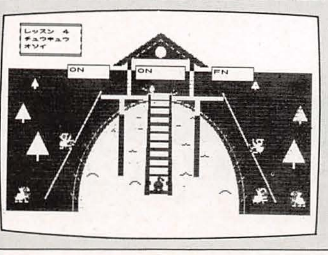
国語大工さん



教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースで覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。

学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文付俳句

マザーダック タイピング



ゲーム感覚でキー入力の練習ができ、楽しんでいるうちにタイプ上手になれる。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがある。10名の氏名登録ができ、成績一覧を見れる。問題データを自作したりデータフロッピーのコピーもできる。

学習コース：①アルファベット36コース②カナ36コース

システム版　大工さんシリーズにはやさしい日本語入力機能が組み込まれていますが、システム版では①ユーザー辞書②ローマ字入力の機能が追加され、③2ドライブ方式が採用されています。

カタログ　ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名・お持ちの機種・電話・職業をご記入ください）

購入申込　ハガキまたは電話で。または全国有名店にご注文ください。常備店＝秋葉原：CVA，ヤマギワ，Bit-INN東京，池袋：西武デパート，ニック，渋谷：J＆P，銀座：マイコンベース銀座，町田：J＆P，大阪日本橋：J＆Pテクノランド，J＆Pメディアランド

♠PC98デモFD有¥1,000（要切手or現金）

S：システム版　○：標準版　開：開発中

対象	中学生・高校生向						小学生向				
教科／機種	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編	マザーダックタイピング	ゲーム大工さん
PC88シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
FM77AV	○						⊙	⊙	開	⊙	開
構成	FD2枚（○は1枚）＋マニュアル										
定価	S,⊙8000円 ○5000円（税別）										

※PC98向はPC286対応　※送料1点240円、2点以上無料

♦お試しいただけます→（秋葉原）NEC C&Cセンター　（大阪）NEC Bit-INN OSAKA

人とコンピュータを考える　ヒューマン ソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822



ワールド イン アオヤマ のお得で安心なサービス

①「初めて」はパソコンの基本です。
②激安金利に簡単クレジット。
③お支払いはボーナスで。
④ゆっくり、お支払いは8か月先から。
⑤アフターサービスも万全。
⑥見て、触れて、納得して下さい。
⑦グーンとお得な下取りシステム
⑧うれしい代引きシステム
⑨「CLUB 246」
⑩もしも初期不良があったら
⑪アフターサポートも電話一本で

一部出張出来ないメーカー商品もあります。

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

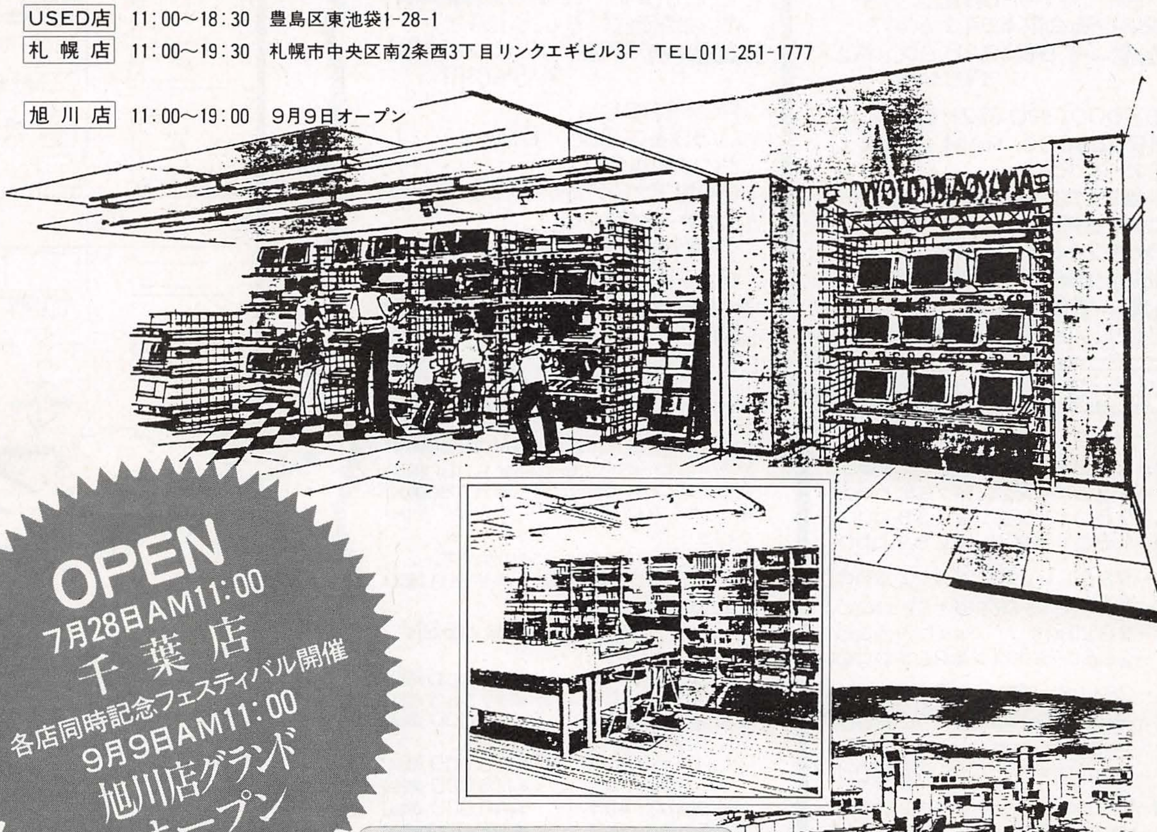
SHOP INFORMATION

7月のお休み…5日㈬、6日㈭、13日㈭、
8月のお休み…16日㈬、17日㈭、24日㈭、31日㈭

札幌店お電話御注文(11:00～21:00) 011-251-6771

●ショールーム営業時間　7月、8月中はお電話の受付を休まず営業いたしております。

店舗	営業時間	住所
池袋店	11:00～18:30	豊島区東池袋1-28-6 東急ハンズ隣
USED店	11:00～18:30	豊島区東池袋1-28-1
札幌店	11:00～19:30	札幌市中央区南2条西3丁目リンクエギビル3F TEL011-251-1777
旭川店	11:00～19:00	9月9日オープン



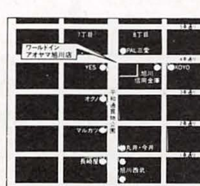
OPEN
7月28日AM11:00
千葉店
各店同時記念フェスティバル開催
9月9日AM11:00
旭川店グランドオープン

●SHOP EVENT
札幌：6/10～7/31 「札幌店オープン1周年記念セール」
9/8 「旭川店、千葉店オープンフェスティバル」
池袋：6/10～7/31 「サマープランチャレンジ」

FAXでの御注文お問い合わせも承っております。FAX東京03-985-5221 札幌011-232-8040

東京：池袋店





北海道：札幌店



★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

正社員・アルバイト募集中「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課03-986-6101

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801RX2 RA2

グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ

PC-98RL2…定価¥735,000　PC-98RL5…定価¥970,000　PC-9801ES2…定価¥448,000
PC-9801EX2…定価¥348,000　PC-9801LX2…定価¥448,000　PC-9801LX4…定価¥488,000



即納 PC-9801RA2 Aコース

PC-9801RA2(本体)……… ¥498,000
CU-14FD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 84,800
NT-98L(マウス) ……… ¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW)‥ ¥ 18,000

合計 ¥610,800➡¥419,800

クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-98RL Aコース

PC-98RL model2(本体)…… ¥736,000
N5924U(14"マルチスキャンディスプレー) ¥233,000
PC-9872U(マウス)……… ¥ 10,000
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW)・ ¥ 18,000

合計 ¥997,000➡現金特価

安すぎて表示出来ません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-9801RX2 Bコース

PC-9801RX2(本体)……… ¥398,000
PC-KD854N(0.39 4050 文字カラーディスプレ ¥ 84,800
VP-135EX(15"漢字プリンター)‥ ¥102,000
NT-98L(マウス) ……… ¥ 7,800

合計 ¥592,600➡¥399,000

クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-9801RX2 Cコース

PC-9801(本体)…………… ¥398,000
CU-14FD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 74,800
PC-9801-26K(サウンドボード)‥ ¥ 25,000
NT98L(マウス)…………… ¥ 6,800

合計 ¥515,600➡¥349,600

クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-9801RX2 Dコース

PC-9801RX2(本体)……… ¥398,000
PC-KD854N(0.39 4950 文字ディスプレー) ¥ 84,800
NT98L(マウス)…………… ¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW)・ ¥ 18,000

合計 ¥398,000➡¥343,600

クレジットでもお申し込み出来ます。

PC-9801/PC-286ソフト&周辺機器

PC-8801-23/24/25	サウンドボードII	¥ 39,800➡¥ 32,800
PC-9801-26K	サウンドボード	¥ 25,000➡¥ 19,900
FM-1(26K同等品)	サウンドボード	¥ 18,000➡¥ 14,480
PC-9872U	マウス	¥ 10,000➡¥ 8,500
NT-98マウス	マウス	¥ 6,800➡¥ 3,600
PC-9801-25	スーパーインポーズボード	¥ 58,000➡現金特価
EMZ-512K	EMSボード、一太郎 可能	¥ 29,800➡現金特価
EMZ-1M	EMSボード、一太郎 可能	¥ 39,800➡¥ 32,900
PIO-9234G-2MG	EMSボード、一太郎 可能	¥ 59,000➡¥ 44,000
HS-7R	オムロンモノクロスキャナー	¥ 39,800➡¥ 29,000
HS-10R	オムロンモノクロスキャナー	¥ 49,800➡¥ 34,800
GT-1000	EPSONカラースキャナK別	¥ 79,800➡¥ 59,000
JS-EM201	ジャストカラースキャナケーブル別	¥ 88,000➡¥ 69,800
FDC-357	アクセル3.5"auto1	¥ 68,000➡現金特価
FDC-358	アクセル3.5"auto2	¥ 98,000➡現金特価
FDC-57	アクセル5"auto1	¥ 68,000➡¥ 51,000
FDC-58	アクセル5"auto2	¥ 98,000➡¥ 69,800
PC-LINE35	磁気研3.5"シングル	¥ 44,800➡¥ 34,000
PC-LINE35D	磁気研3.5"ダブル	¥ 74,800➡¥ 49,800
PC-LINE35A	磁気研5"autoシングル	¥ 59,800➡¥ 34,800
PC-LINE5DH	磁気研5"autoダブル	¥ 89,000➡¥ 58,800
PC-9801LV-01	テンキーボード98LV用	¥ 12,500➡現金特価
PC-286LTP1	テンキーボード286L/LE用	¥ 17,000➡現金特価
LHD-34K	9801内蔵型40MHDDロジテック	¥138,000➡現金特価
CA-428	9801内蔵型40MHDDキャラベル	¥158,000➡¥110,000
LHD-32V	超高速20MHDDロジテック	¥128,000➡現金特価
LHD-34V	超高速40MHDDロジテック	¥153,000➡現金特価
ML-40mkII	超高速40MHDD TOMATO	¥129,000➡¥ 96,800
CRC-MH4	超高速40MHDD CRC	¥118,000➡¥ 92,000
CRC-MH4H	超高速40MHDD CRC	¥138,000➡¥105,000
SR-80	超高速40MHDD ICM	¥198,000➡¥148, 000
MD-1200AII	1200ボーモデム オムロン	¥ 24,800➡¥ 16,800
コムスター1212-AT	1200ボーモデム NEC	¥ 21,000➡現金特価
SR-120S	1200ボーモデム EPSON	¥ 29,800➡¥ 22,500
MD-2400B	2400ボーモデム オムロン	¥ 49,800➡¥ 35,800
SR-240AT	2400ボーモデム EPSON	¥ 59,800➡¥ 42,800

ワープロソフト		データベース		ミュージック・通信/他	
P1EXE	¥48,000➡¥33,600	VP・プランナー	¥36,000➡¥28,800	COME ON MUSIC	¥38,000➡現金特価
一太郎	¥58,000➡¥39,800	マルチプラン3.1	¥68,000➡現金特価	ミュージくん	¥98,000➡現金特価
		THE CARD3	¥48,000➡現金特価	まいと～く	¥28,000➡現金特価
		Lotus1-2-3	¥98,000➡現金特価	PARTY	¥24,000➡現金特価
		Let'sアイリス2.0	¥42,000➡¥30,000	日本語MS-DOS	¥18,000➡現金特価

上記商品は、クレジット・代金引換システム共に取り扱っております。くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

新製品information PC-286

PC-286VF STD 定価¥298,000　PC-286VF H20 定価¥423,000
PC-286LST STD 定価¥518,000　CR-4000 定価¥94,800

EPSON PC-286VE Aコース

PC-286VE-STD(本体)……… ¥298,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)…… ¥ 89,800
PC-286POI(日本語MS-DOS)…… ¥ 18,000
NT-98L(マウス) ……… ¥ 6,800

合計 ¥418,600➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

EPSON PC-286VE Bコース

PC-286VE-STD(本体)…… ¥298,000
CU-14GD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 74,800
新一太郎(日本語ワープロVer4) ¥ 58,000
NT-98L(マウス) ……… ¥ 6,800

合計¥405,600➡¥299,000

¥ 9,000×36回	㋭なし	㊖なし
¥11,500×24回	㋭1万	㊖なし
¥13,100×24回	㋭なし	㊖なし

EPSON PC-286VE Cコース

PC-286VE-H20(本体)…… ¥423,000
CU-14GD(0.31.オーバースキャンディスプレー) ¥ 74,800
日本語MS-DOS Ver3.3‥ ¥ 18,000
NT-98L(マウス) ……… ¥ 6,800

合計¥533,600➡¥359,800

¥ 4,000×36回	㋭2万	㊖10万
¥ 5,800×48回	㋭2万	㊖なし
¥11,800×36回	㋭なし	㊖なし

EPSON PC-286VS Aコース

PC-286VS-STD(本体)…… ¥388,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)…… ¥ 89,800
PC-286PO1(日本語MS-DOS) ¥ 18,000
NT-98L(マウス)…………… ¥ 6,800

合計 ¥508,600➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

EPSON PC-286VS Bコース

PC-286VS-STD(本体)…… ¥388,000
CU-14GD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 74,800
日本語MS-DOS Ver3.3‥ ¥ 18,000
NT-98L(マウス)…………… ¥ 6,800
ブランクディスケット…… ¥ 6,800

合計 ¥505,400➡¥348,000

クレジットでもお申し込みできます。

EPSON PC-386 Bコース

PC-386-STD(本体)……… ¥598,000
CU-14GD(0.31.オーバースキャンディスプレー) ¥ 74,800
日本語MS-DOS Ver3.3‥ ¥ 18,000
NT-98L(マウス)…………… ¥ 6,800

合計 ¥708,600➡¥525,000

クレジットでもお申し込みできます。

御注文は御来店でもお電話でも受賜っております。

電話受付時間
●月曜日～金曜日10:00～21:30
●土・日曜日・祭日10:30～19:00

お支払方法

振込口座:住友銀行 池袋支店〔普通口座〕1065392
株式会社ワールド イン アオヤマ

●うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK、日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

●もちろんクレジットで!カードでもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より、あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名 ②会員No. ③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

98/286専用ダイアル

札幌 011-251-6771
仙台 022-227-7131
大阪 06 -264-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771

PC-9801 PC-286お問い合せ:御注文

03-986-9801

お客様相談室

03-987-7795

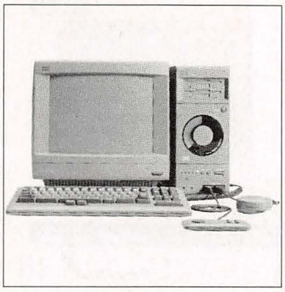
すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話ください。(10:30—19:00)

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

FM TOWNS

パソコン高く下取り買取りマス!! 今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ……☎03-989-1171

エボリューション￥9,800 サイバーシティ￥9,800 インビテーション影からの招待状￥9,800 森田将棋II￥14,800 麻雀悟空￥8,800 囲碁道場￥9,800 R-タイプ￥9,800 スーパー大戦略￥8,800 ソフトでハードな物語￥9,800



ハイパーメディア・パソコン

- ●CD-ROM標準装備
- ●32ビットCPU搭載
- ●32000色同時発色
- ●高性能スプライト機能
- ●ステレオPCM音源8ch、FM音源6chを装備したサウンドシステム
- ●MS-DOSシミュレータによるRシリーズソフトの活用

FUJITSU FM TOWNS Eコース

FM-TOWNS1(本体)……… ￥338,000
FMT-KB101(キーボード)… ￥ 20,000
FMT-DP531(0.38ドットピッチディスプレー) ￥ 89,800
TOWNSシステムソフトウェア(TOWNS OS Ver1.1) ￥ 20,000
TOWNS-OPEN3点セット………サービス品

合計￥467,800➡￥398,000
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS Gコース

FM-TOWNS1(本体)………… ￥338,000
FMT-KB101(キーボード)…… ￥ 20,000
FMT-DP531(0.38ドットピッチディスプレー) ￥ 89,800
FMPR-204B(カラー熱転写漢字プリンター) ￥ 80,000
FM60-711(プリンター用ケーブル)・・ ￥ 6,800
TOWNSシステムソフトウェア(TOWNS OS Ver1.1)・ ￥ 20,000
テラーTOWNS(ワードプロセッサ)…・ ￥ 32,000
TOWNS-OPEN3点セット………サービス品

合計￥576,600➡現金特価
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS Fコース

FM-TOWNS2(本体)……… ￥398,000
FMT-KB101(キーボード)…・ ￥ 20,000
FMT-DP531(0.38ドットピッチディスプレー)・ ￥ 89,800
TOWNSシステムソフトウェア(TOWNS OS Ver1.1)・・ ￥ 20,000
TOWNS-OPEN3点セット………サービス品

合計￥527,800➡￥448,000
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS Hコース
OPEN 3点セット付

FM-TOWNS2(本体)………… ￥398,000
FMT-KB101(キーボード)…… ￥ 20,000
FMT-DP532(0.26ドットピッチディスプレー)… ￥138,000
PM-2400F(2400/1200全二重モデム) ￥ 59,800
FMCBL601(RS-232Cケーブル)・・ ￥ 6,500
FMPR-204B(カラー漢字熱転写プリンター)・・ ￥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)…・ ￥ 6,800
TOWNS VNET(ビジュアル通信ソフト)…・ ￥ 18,000
TOWNSシステムソフトウェア(TOWNS OS Ver1.1 ￥ 20,000

合計￥747,100➡現金特価
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS Dコース

FM-TOWNS2(本体)……… ￥398,000
FMT-KB101(キーボード)…・ ￥ 20,000
FMT-DP531(0.38ドットピッチディスプレー)・ ￥ 89,800
TOWNSシステムソフト(OS Ver1.1)… ￥ 20,000
TOWNSシステムソフト(PAINT Ver1.1) ￥ 38,000
TOWNSシステムソフト(MS-DOSエミュレーター) ￥ 18,000
TOWNS-OPEN3点セット……サービス品

合計￥583,000➡現金特価
『クレジットでもお申込み出来ます』

全商品クレジットでもお申し込みできます。

みれる! さわれる! ショールーム

池袋店 11:00〜18:30
USED店 11:00〜18:30
札幌店 11:00〜19:30
千葉店 7/28オープン
旭川店 9/9オープン

(各店の営業時間及びお電話の受付時間が異なりますので御確認下さい。)

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

▶TOWNS-OPEN3点セット

セットコースにてお買上げいただいたお客様にOPEN-3点セットプレゼント。
1. Townsパソコンラックプレゼント
2. Townsグッズセットプレゼント
3. 3.5インチフロッピーディスク1箱プレゼント



●本体と合せてソフトを御注文いただいた方に限り当社会員価格にて御購入いただけます。例: テラTowns定価￥32,000➡￥23,500 27%引 C-TRACETowns定価￥68,000➡￥47,800

FM TOWNS ソフトウェア&周辺機器

商品名	価格	商品名	価格	商品名	価格
TOWNS PAINT Ver1.1	￥38,000▶現金特価	テラ・TOWNS	￥32,000▶￥23,900	MIDIカード	￥40,000▶現金特価
SOUND Ver1.1	￥28,000▶現金特価	MUSIC PRO-TOWNS	￥19,800▶現金特価	FM60-101	￥45,000▶現金特価
VNET Ver1.1	￥18,000▶現金特価	CD Word	￥100,000▶現金特価	FM60-102	￥30,000▶現金特価
MS-DOSエミュレーター Ver1.1	￥18,000▶現金特価	Together	￥28,000▶現金特価	モデムカード1200	￥30,000▶現金特価
Lucid ASM & DEBUGER	￥24,000▶現金特価	芸達者 TOWNS	￥22,600▶現金特価	FMT-FD301	￥28,000▶現金特価
F-BASIC 386	￥25,000▶現金特価	拡張 1MB RAM	￥60,000▶現金特価	SCSIカード	￥30,000▶現金特価
C-TRACE TOWNS	￥68,000▶￥49,800	2MB RAM	￥100,000▶現金特価	20MBハードディスク	￥168,000▶現金特価
GEDIT TOWNS	￥30,000▶現金特価	80387数値演算プロセッサ	￥120,000▶現金特価	40MBハードディスク	￥320,000▶現金特価
EUPHONY II	￥98,000▶現金特価	ビデオカード	￥35,000▶現金特価	FDDケーブル	￥10,000▶現金特価
TOWNS Telop	￥98,000▶現金特価	I/O 拡張ユニット	￥78,000▶現金特価	外付5"2HDIドライブ	￥110,000▶現金特価

札幌店:旭川店:千葉店にTOWNSコーナーを設置しております。

Fコース PC-9801DO



現金特価

PC-98DO ………………… ￥298,000
PC-KD854N ……………… ￥ 84,800
信長の野望・戦国群勇伝 ……￥ 9,800

定価合計￥392,600➡現金特価

￥9,400×36回	ボなし 頭なし
￥10,300×24回	ボ2万 頭5万

Eコース PC-9801DO



現金特価

PC-98DO ………………… ￥298,000
PC-KD855 ………………… ￥ 69,800

定価合計￥367,800➡現金特価

￥8,700×36回	ボなし 頭なし
￥7,000×24回	ボ2万 頭5万

Bコース PC-8801FE



￥143,000

PC-8801FE〔本体〕……… ￥129,000
PC-KD854N〔0.39ディスプレー〕… ￥ 84,800
バックアップディスク ……………… ￥ 4,400

定価合計￥218,200➡￥143,000

￥4,700×36回	ボなし 頭なし
￥6,800×24回	ボなし 頭なし

A'コース PC-8801MA2



￥165,800

PC-8801MA2〔本体〕……… ￥168,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)…… ￥ 84,800

定価合計￥252,800➡￥165,800

￥5,500×36回	ボなし 頭なし
￥8,000×24回	ボなし 頭なし

Bコース PC-8801MA2



￥206,000

PC-8801MA2〔本体〕……… ￥168,000
PC-863G〔PCエンジン付ディスプレー〕… ￥138,000
バックアップディスク …………… ￥ 6,800

定価合計￥312,800➡￥206,000

￥6,800×36回	ボなし 頭なし
￥9,800×24回	ボなし 頭なし

Dコース PC-8801MA2



￥157,000

PC-8801MA2〔本体〕……… ￥168,000
PC-KD855〔4000文字アナログディスプレー〕 ￥ 69,800
バックアップディスク …………… ￥ 6,800

定価合計￥239,600➡￥157,000

￥5,100×36回	ボなし 頭なし
￥7,400×24回	ボなし 頭なし

今月の限定品

FMPR-204B FM TOWNS用



カラー漢字熱転写プリンター

FMPR-204B ………… ￥ 80,000
接続用ケーブル …… ￥ 6,800
テラーTowns ……… ￥ 32,000

合計￥118,800➡￥74,800

クレジットでもお申込み出来ます。

FMPR-353A FM TOWNS用



15インチ漢字プリンター

FMPR-353A ………… ￥138,000
接続用ケーブル …… ￥ 6,800
テラーTowns ……… ￥ 32,000

合計￥176,800➡現金特価

クレジットでもお申込み出来ます。

電話受付時間 ●月曜日〜金曜日 10:00〜21:30 ●土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

パソコンのお問い合わせ御注文

03-987-7771

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話ください。(10:30〜19:00)

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F 札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

株式会社 ワールド イン アオヤマ

正社員・アルバイト募集中「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課 03-986-6101

特選中古パソコン

NEC

8801シリーズ本体

品名	定価	価格
PC-8801/II 30	¥275,000	¥48,000
PC-8801/II SR30(5ドライブ2機増設)	¥258,000	¥66,000
PC-8801/II FR30(5ドライブ2機標準装備)	¥178,000	¥64,000
PC-8801FH30	¥168,000	¥75,000
PC-8801FA	¥168,000	¥99,000
PC-8801FE(本体)	¥129,000	¥88,000
PC-8801 II MR(IMバイトドライブ2機標準装備)	¥238,000	¥78,000
PC-8801MH	¥208,000	¥88,000
PC-8801MA	¥198,000	¥108,000
PC-8801MA2(本体)	¥168,000	¥110,000
PC-88VA	¥298,000	¥138,000
PC-88VA2	¥298,000	¥158,000
PC-8801VA2(新品同様)	¥298,000	¥205,000
PC-88VA3	¥398,000	¥238,000
PC-8801VA3(新品同様)	¥398,000	¥250,000

9801シリーズ・286シリーズ

●3.5インチ本体

品名	定価	価格
PC-9801U2	¥298,000	¥72,000
PC-9801UV2	¥318,000	¥145,000
PC-9801UV21	¥318,000	¥165,000
PC-9801VX21	¥348,000	¥238,000
PC-9801VX41	¥545,000	¥326,000
PC-9801VX41(新品)	¥545,000	¥368,000
PC-9801UV11	¥265,000	¥172,000
PC-9801CV21	¥355,000	¥218,000
PC-286U-STD(本体)	¥248,000	¥149,000
PC-286U-H20(本体)	¥393,000	¥239,000
PC-286US-STD(本体)	¥388,000	¥255,000

●5インチ本体

品名	定価	価格
PC-9801VF2	¥368,000	¥158,000
PC-9801Vm2(5"ドライブ2機標準装備)	¥415,000	¥180,000
PC-9801Vm21	¥390,000	¥198,000
PC-9801VM11(本体)	¥320,000	¥220,000
PC-9801VX2	¥433,000	¥225,000
PC-9801VX21(本体)	¥433,000	¥235,000
PC-9801VX41(本体)	¥630,000	¥278,000
PC-9801RX2(本体)	¥398,000	¥255,000
PC-9801RX2(本体)(新品限定品)	¥398,000	¥268,000
PC-9801RA2(本体)(新品限定品)	¥498,000	¥354,000
PC-9801RA2(本体)	¥498,000	¥328,000
PC-286V-STD(本体)	¥298,000	¥172,000
PC-286V-H20(本体)	¥443,000	¥248,000
PC-286VE-STD(本体)	¥298,000	¥180,000
PC-286VE-H20(本体)	¥423,000	¥248,000
PC-286VE-H40(本体)	¥513,000	¥318,000
PC-286VS-STD(本体)	¥388,000	¥258,000
PC-286X-STD(本体)	¥438,000	¥294,000

ラップトップ

品名	定価	価格
PC-9801LV21(ラップトップ)	¥345,000	¥198,000
PC-9801LV22	¥378,000	¥259,000
PC-9801LS2	¥628,000	¥410,000
PC-9801LS5	¥866,000	¥575,000
PC-286L STD(N)(ラップトップ)	¥348,000	¥198,000
PC-286LE-STD	¥368,000	¥239,000
J3100 SL-011(新品)(限定2台のみ)	¥398,000	¥230,000

周辺機器

品名	定価	価格
PC-8801-17	¥49,800	¥17,800
PC-8801-23,24	¥39,800	¥24,800
PC-9801-26K	¥25,000	¥16,800
PC-9801-26K(新品)	¥25,000	¥19,900
FM-1(アクセル、PC-9801-26Kコンパチ)(新品)	¥22,000	¥14,480
ミュージくん(ローランドミュージックシステム)	¥93,000	¥75,000
HS-7R(オムロンハンディスキャナ)(新品)	¥39,800	¥28,800
HS-10R(オムロンハンディスキャナ)(新品)	¥49,800	¥34,980
SC-1(アクセルハンディスキャナ)(新品)	¥29,800	¥23,800
GT-1000(エプソンカラースキャナ)	¥79,800	¥54,000
JX-100(シャープカラースキャナ)(新品)	¥89,800	¥68,000
MD-1200A II(1200ボーモデム)(新品)	¥24,800	¥16,800
MD2400B(オムロン2400ボー)(新品)	¥49,800	¥35,800
コムスター1212AT(NEC1200ボ)(新品)	¥21,000	¥16,300
SR-120S(EPSON 1200ボー)(新品)	¥29,800	¥22,500

ディスプレー

●2000文字ディスプレー

品名	定価	価格
CU-14G(2000文字デジタルRGB)	¥49,800	¥22,000
60M43(2000文字アナログRGB)	¥94,800	¥42,000
DM405(2000文字アナログRGB)(新品)	¥64,800	¥34,800
CZ-820D(2000文字RGBチューナ)	¥89,800	¥24,800

●4000文字ディスプレー

品名	定価	価格
PC-KD551	¥118,000	¥42,000
PC-KD551	¥99,800	¥45,000
PC-KD852	¥99,800	¥48,000
PC-KD854	¥89,800	¥50,000
PC-KD854(4000文字アナログ)(新品)	¥84,800	¥54,800
PC-KD855(4000文字アナログディスプレー)	¥69,800	¥42,000
PC-KD855(4000, 0.42アナログディスプレー)(新品)	¥69,800	¥44,800
PC-KD854N(4000文字アナログ)	¥84,800	¥54,000
PC-KD862(アナログRGB)	¥99,800	¥50,000
PC-KD863S(ステレオ0.39アナログディスプレー)	¥138,000	¥65,000
CU-14AD(アナログRGBビデオボード対応)	¥84,800	¥43,800
CU-14BD(4000文字アナログ)	¥64,800	¥39,800
CU-14CD(アナログ0.31ドット)	¥84,800	¥45,800
N5913L(4050, 0.31ディスプレー)	¥138,000	¥78,000
PC-TV453N(ビデオボード対応)	¥138,000	¥78,800
PC-286CD II(0.31ドットピッチエプソンディスプレー)	¥94,800	¥49,800
CMT-146L	¥99,800	¥39,800
CMT-147L	¥84,800	¥42,000
PC-TV353(2000/4850, 0.39ディスプレーテレビ)	¥110,000	¥64,800
PC-TV353(2000/4050, 0.39ディスプレーテレビ)	¥110,000	¥69,800
PC-TV454(200/4000 0.39ディスプレーテレビ)(新品同様)	¥128,300	¥94,800
CZ830D(2000/4000, 0.42ディスプレーテレビケーブル付)	¥99,800	¥64,800
AN-8TU(RGBシステムチューナ)	¥33,100	¥24,800
AN-8TU(RGBシステムチューナ)(新品)	¥33,100	現金特価

プリンター

●熱転写漢字プリンター

品名	定価	価格
PC-PR406M(24熱転写プリンター)	¥59,800	¥39,800
PC-PR406M(新品)	¥59,800	¥46,000
PC-PR101TL2	¥79,800	¥47,000
AP-550(24ドット熱転写プリンター)	¥69,800	¥45,800
AP-550(24ドット熱転写プリンター)(新品)	¥69,800	現金特価
TX-24CL(24ドット熱転写プリンター)(新品)	¥69,800	¥46,000
PC-PR406(24熱転写漢字プリンター)	¥99,800	¥48,000
AP-500(24カラー熱転写)	¥64,800	¥44,800

●24ドット10インチ漢字プリンター

品名	定価	価格
VP-500(24ドットプリンター)	¥87,000	¥48,000
PC-PR101F2(第2水準漢ロム付)	¥138,000	¥68,000
VP-800(PCセット)(第2水準ロム付)	¥124,000	¥72,000
PC-PR150H(48ドットカラー熱転写プリンター)(新品)	¥84,800	¥62,800

●24ドット15インチ漢字プリンター

品名	定価	価格
PC-PR20H2(カラープリンター)	¥245,000	¥145,000
NM9950 II(15カラープリンター)(新品限定5台)	¥245,000	¥108,000
VP130K(カートリッジ、ケーブル付)	¥177,000	¥63,000
VP135EX(15インチ24ドットプリンター)	¥100,000	¥66,800
VP-1000(15インチ24ドットプリンター)	¥154,000	¥85,000
BR-2415(15インチ24ドットプリンター)(新品)	¥94,800	¥69,800

SHARP

品名	定価	価格
CU-14AG1(4000文字ディスプレー)	¥118,000	¥39,800
CU-14H2(4000文字ディスプレー)	¥118,000	¥42,000
CU-14AD(4000文字ディスプレー)	¥84,800	¥43,800
CU-14BD(4000文字ディスプレー)	¥64,800	¥39,800
CU-14CD(4000文字ディスプレー)	¥84,800	¥45,800
AN-8TU(RGBシステムチューナ)	¥33,100	¥24,800
CZ-830D(4000文字チューナ付ディスプレー)	¥98,000	¥58,000
CZ-860D(4000文字チューナ付ディスプレー)	¥99,800	¥69,800

●X68000

品名	定価	価格
CZ-600C(本体)	¥369,000	¥198,000
CZ-600D(0.39ディスプレー)	¥129,800	¥69,800
CZ-601C(本体)	¥319,000	¥218,000
CZ-601D(0.39ディスプレー)	¥119,800	¥71,000
CZ-611C(本体:20MB, HDD付)	¥399,000	¥238,000
CZ-611D(0.31ディスプレー)	¥134,000	¥90,000
X68000セット(CZ-600C+CZ-600D)	¥498,800	¥263,000
X68000セット(CZ-601C+CZ-601D)	¥439,600	¥285,000
X68000セット(CZ-601C+CZ-602D)	¥418,800	¥298,800
X68000セット(CZ-611C+CZ-612D)	¥498,800	¥336,000
CZ-603D(0.31ディスプレー)	¥84,800	¥59,800
CU-21CD(21インチディスプレー)	¥139,800	¥93,000

●X-1

品名	定価	価格
X-1 F20(CZ-812C)	¥139,800	¥19,800
X-1 G10(CZ-820C)	¥69,800	¥7,800
X-1 G30(CZ-822C)	¥118,000	¥24,800
X-1 turbo II (CZ-856C)	¥178,000	¥57,000
X-1 turbo II セット	¥297,800	¥114,000
X-1 turbo III (CZ-870C)	¥168,000	¥62,000
X-1 turbo III セット	¥277,800	¥128,000
X-1 turboZ(CZ-880C)	¥218,000	¥78,000
X-1 turboZセット	¥347,800	¥156,000
X-1 turboZ II セット(CZ-888C+CZ-830D)	¥269,600	¥175,000

周辺機器

品名	定価	価格
CZ-8KR(X-1 F10・G10用漢字ロム)(新品)	¥38,000	¥15,900
CZ-8RL1	¥24,800	¥16,800
CZ-502F	¥99,800	¥38,000
CZ-503F	¥49,800	¥26,800
CZ-503F(新品)	¥49,800	¥28,900
CZ-8BS1(FM音源ボード)	¥23,800	¥16,800
CZ-141SF(NEW Z BASIC)(新品)	¥18,800	¥9,800
CZ-52F(X-1 F20用FDD)	¥29,800	¥20,000
CZ-53F(X-1 Twin用FDD)"DD)	¥29,800	¥16,000

●X68000:X-1プリンター

品名	定価	価格
CZ-8PC1(24ドット熱転写プリンター)	¥69,800	¥37,800
CZ-8PC2(24ドット熱転写プリンター)	¥69,800	¥39,800
CZ-8PC3(24ドット熱転写プリンター)	¥65,800	¥46,000
CZ-8PC4(48ドット熱転写プリンター)	¥99,800	¥73,000
MZ-1P17(24ドット熱転写プリンター)	¥79,800	¥37,000

ポケコン

品名	定価	価格
PC-1246DB(新品同様)	¥7,900	¥6,200
PC-1248DB(新品同様)	¥11,000	¥8,600
PC-1360(新品)	¥29,800	¥19,800
PC-1360+CE-140P(ポケコンセット)(新品)	¥72,000	¥22,800
PC-1445(ポケコン)(新品)	¥24,800	¥8,000
PC-E 200(新品)	¥22,000	¥17,800
PC-E 500(新品)	¥28,800	¥24,800

ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。

FUJITSU

品名	定価	価格
FM77AV-2(本体)	¥158,000	¥36,000
FM77AV20-2(本体)	¥168,000	¥38,000
FM77AV-40(本体)	¥228,000	¥58,000
FM77AV-20EX(本体)	¥128,000	¥52,000
FM77AV-40EX(本体)	¥168,000	¥65,000
FM TV-152(2000文字ディスプレーテレビ)	¥89,800	¥42,000
FM TV-154(4000文字ディスプレーテレビ)	¥138,000	¥68,000
DM-405(2000文字ディスプレー)(新品)	¥64,800	¥34,800

●FM-77/FM-TOWNSプリンター

品名	定価	価格
FM-PR353A(15"漢字プリンター)(新品)	¥138,000	¥96,600
FM-PR204B(10"カラー熱転写プリンター)(新品)	¥80,000	¥55,800
FM-PR101B(10"熱転写プリンター)(新品)	¥50,000	¥34,800

MSX

品名	定価	価格
TH14G1(2000文字21Pディスプレーテレビ)(限定品)	¥66,000	¥49,800
DM-405(2000文字21Pディスプレーテレビ)(新品)	¥64,800	¥34,800
FS-A1 FX(MSX2+パナソニック)(新品)	¥57,800	¥49,800
FS-A1 WX(MSX2+パナソニック)(新品)	¥69,800	¥59,800
HB-F1 XDMK II (MSX2+SONY)	¥49,800	¥38,500
HB-F1 XDJ(MSX2+SONY)	¥69,800	¥53,500
HBP-F1(24ドット漢字サーマルプリンター)	¥44,800	¥34,800
HBD-F1(3.5インチフロッピーディスク)	¥36,800	¥28,900
HBI-300(300ボー全二重モデム)	¥24,800	¥19,800
HBI-1200(1200ボー全二重モデム)	¥32,800	¥25,900

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…!そんな時でも大丈夫!ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。
パソコン保険導入の為、お客様には¥1,300の負担をお願いいたしております。

パソコンの下取り・買取り

(不要になったパソコン高く買取り下取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら各店に直接お持ち下さい。)

03-987-7771

中古のご注文・中古商品在庫センター問い合わせ

(その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。)

03-986-9991

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
5" 2FD・3.5" 2FDシリーズ			
ローグアライアンス	2FD	9,800	8,630
スタートレーダー	2FD	8,700	7,660
信長の戦国群雄伝	2FD	9,800	8,630
信長の戦国群雄伝CD付	2FD	12,200	10,740
維新の嵐	2FD	9,800	8,630
維新の嵐CD付	2FD	12,200	10,740
水滸伝	2FD	9,800	8,630
水滸伝CD付	2FD	12,200	10,740
ジンギスカン	2FD	9,800	8,630
実戦ビリヤード	2FD	7,800	6,870
太平洋の嵐DX	2FD	14,800	13,030
西国の覇者	2FD	7,200	6,340
女子大生交際図鑑	2FD	7,800	6,870
やじうまペナントレース	2FD	7,800	6,870
ペナントレース1989データー	2FD	4,800	4,230
ガルフストリーム	2FD	8,800	7,750
シュヴァルツシルト	2FD	12,800	11,270
サーク	2FD	8,800	7,750
ラストハルマゲドン	2FD	7,800	6,870
クレアスター	2FD	9,800	8,630
時空の花嫁	2FD	7,800	6,870
ティル・ナ・ノーグII	2FD	9,800	8,630
ウィザードリィIV	2FD	12,800	11,270
囲碁定石大将軍	2FD	12,800	11,270
囲碁2	2FD	14,800	13,030
続々坂田血風録(囲碁)	2FD	8,800	7,750
大道詰将棋	2FD	9,800	8,630
フォートレス	2FD	6,800	5,990
自己中心派2	2FD	7,800	6,870
麻雀武蔵	2FD	9,800	8,630
麻雀武蔵有名人データー	2FD	4,800	4,230
テトリス	2FD	6,800	5,990
天九牌	2FD	6,800	5,990
四柱推命(占い)	2FD	9,800	8,630
○星占術	2FD	18,000	15,840
ザ・競馬III(予想)	2FD	10,000	8,800
デス・ブリンガー	2FD	9,800	8,630
エグザイルII	2FD	8,800	7,750
トリトーン2	2FD	9,800	8,630
★ドキドキシャッターチャンス	2FD	4,800	4,230
★シャッターチャンスデータ	2FD	3,000	2,640
5" 2HD・3.5" 2HDシリーズ			
大戦略III グレート	2HD	9,800	8,630
スーパー大戦略98	2HD	8,800	7,750
スーパー大戦略プロマップ	2HD	2,400	2,120
大戦略IIスペシャル	2HD	8,800	7,750
大海令大日本帝国海軍	2HD	12,800	11,270
南海の死闘	2HD	8,800	7,750
秦始皇帝	2HD	7,800	6,870
F15-ストライクイーグル	2HD	7,800	6,870
天下統一	2HD	9,800	8,630
ワンダラーズ・フロム・イース	2HD	8,700	7,660
シュヴァルツシルトII	2HD	9,800	8,630
ガンシップ	2HD	11,800	10,390
ロードス島戦記	2HD	9,800	8,630
ミッドガルツ	2HD	9,800	8,630
ファースト・クィーン	2HD	8,800	7,750
遊兎伝	2HD	7,800	6,870
銀河英雄伝	2HD	8,800	7,750
リングマスターII	2HD	7,800	6,870
リーチ・フォーザ・スターズ	2HD	9,800	8,630
アンジェラス	2HD	8,200	7,220
神の聖都	2HD	9,800	8,630
展望台	2HD	7,800	6,870
シャッフルパックカフェ	2HD	7,800	6,870
ダークレイス	2HD	9,800	8,630
Gaudiバルセロナ	2HD	9,800	8,630
ロードランナー保存版	2HD	7,800	6,870
デュアルターゲット	2HD	8,800	7,750
ドラゴンバスター	2HD	7,200	6,340
アランティア	2HD	8,800	7,750
スターコマンド	2HD	9,800	8,630
サイオブレード	2HD	8,800	7,750
アルビオン	2HD	8,800	7,750
ハイドライド3	2HD	7,800	6,870
オールドヴィレッジ	2HD	8,200	7,220
スタークルーザー	2HD	7,800	6,870
ローグアライアンス	2HD	9,800	8,630
アスガルト	2HD	7,800	6,870
DCコネクション	2HD	9,800	8,630
テストドライブ	2HD	6,800	5,990
デリンジャー	2HD	8,800	7,750
プロダクションマネージャー	2HD	9,800	8,630
バブルガムクライシス	2HD	7,800	6,870
ギング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	11,270
銀河	2HD	7,800	6,870
めいず君	2HD	5,800	5,110
バランス・オブ・パワー	2HD	12,800	11,270
将棋大将Vo.2	2HD	10,800	9,510
森田将棋2	2HD	10,000	8,800
電脳将棋	2HD	9,800	8,630
ダブルイーグル	2HD	9,500	8,360
テレネットミュージック	2HD	2,980	2,630
天地九星術(占い)	2HD	12,000	10,560
碁キチくん中級上	2HD	14,800	13,030
グランドスラム(競馬予想)	2HD	12,000	10,560
パワフルまあじゃん2	2HD	7,800	6,870
魔浄理子	2HD	8,800	7,750
★やりたい放題2	2HD	6,800	5,990
★ピュア	2HD	6,800	5,990
★イーヴルストーン	2HD	5,800	5,110
★ドラゴンアーマーFor	2HD	5,800	5,110
★天使たちの午後III	2HD	7,800	6,870
★早乙女学園入学	2HD	6,800	5,990
★ポッキー	2HD	7,800	6,870
★コスモスクラブ	2HD	8,800	7,750
★媚少女ノリコ	2HD	7,800	6,870
★堕天使キョウコ	2HD	7,800	6,870
★魔剣士クミコ	2HD	7,800	6,870
★エントフーラー	2HD	6,800	5,990
★はっちゃけあやよ	2HD	3,800	3,350
★エンジェルハーツ	2HD	6,800	5,990
★プライベートスクール	2HD	6,800	5,990
★リップスティックADV	2HD	6,800	5,990
★天使たちの美奈子	2HD	7,800	6,870
★天使たちの番外2	2HD	7,800	6,870
★ペンション花の清里	2HD	7,800	6,870
★ごらくいん	2HD	6,800	5,990
★超番外制服図鑑	2HD	7,800	6,870
★美しき獲物I～VI	2HD	各4,000	各3,520
5" 2HDシリーズ			
昇段夢(姓名判断)	5HD	9,800	8,630
探偵団X	5HD	7,800	6,870
ダークレイス	5HD	9,800	8,630
★ときめきスポーツギャル	5HD	7,800	6,870
★ときめきスポーツII・III	5HD	各5,800	各5,110
★まじかるぼっくす		4,800	4,230
5" 2DD・3.5" 2DDシリーズ			
ソーサリアン	2DD	9,800	8,630
ソーサリアン・追加シナリオ	2DD	3,800	3,350
ソーサリアン・ユーテリティ	2DD	3,800	3,350
戦国ソーサリアン	2DD	3,800	3,350
ピラミッドソーサリアン	2DD	3,800	3,350
Jet	2DD	9,800	8,630
★ビデオクィーンをさがせ	2DD	6,800	5,990
★パペットショー	2DD	4,000	3,520

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
SR以降シリーズ			
ワンダラーズ・フロム・イース	5HD	8,700	7,660
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,630
信長の戦国群雄伝・	5FD	9,800	8,630
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,200	10,740
維新の嵐SR	5FD	9,800	8,630
維新の嵐CD付SR	5FD	12,200	10,740
三国志	5FD	14,800	13,030
水滸伝	5FD	9,800	8,630
水滸伝CD付	5FD	12,200	10,740
ジンギスカン	5FD	9,800	8,630
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,740
Gaudiバルセロナ	5FD	9,800	8,630
ワードラゴン妖獣機甲兵	5FD	8,700	7,660
夢幻戦士ヴァリスII	5FD	8,800	7,750
MSフィールド・ガンダム	5FD	6,800	5,990
キューティーハニー	5FD	8,800	7,750
DCコネクション	5FD	9,800	8,630
神の聖都	5FD	9,800	8,630
展望台	5FD	7,800	6,870
フォートレス	5FD	6,800	5,990
やじうまペナントレース	5FD	7,800	6,870
ペナントレース1989データー	5FD	4,800	4,230
プロ野球ファン	5FD	8,800	7,750
プロ野球養成ギプス	5FD	3,900	3,350
アルバトロス(ゴルフ)	5FD	8,800	7,750
スーパー大戦略	5FD	8,000	7,040
スーパー大戦略マップコレク	5FD	4,800	4,230
F15-ストライクイーグル	5FD	7,800	6,870
スカイフォックス	5FD	7,800	6,870
天地を喰らう	5FD	6,800	5,990
項羽と劉邦	5FD	7,200	6,340
第三帝国	5FD	6,800	5,990
自己中心派2	5FD	6,800	5,990
自己中心派3	5FD	6,800	5,990
雀豪I	5FD	8,800	7,750
銀河	5FD	7,800	6,870
ドラゴン	5FD	6,800	5,990
麻雀悟空	5FD	8,800	7,750
パワフルまぁじゃん2	5FD	7,800	6,870
めいず君	5FD	5,800	5,110
ガルフストリーム	5FD	8,800	7,750
銀河英雄伝	5FD	8,800	7,750
ヴァルナ	5FD	7,800	6,870
プロヴィデンス	5FD	7,800	6,870
バランス・オブ・パワー	5FD	12,800	11,270
バビロン黄金伝説	5FD	4,900	4,320
スタートレーダー	5FD	8,700	7,660
シュヴァルツシルト	5FD	12,800	11,270
マスターオブモンスター	5FD	8,000	7,040
マスターオブモンスター・マップ	5FD	4,800	4,230
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	6,870
サーク	5FD	8,800	7,750
ディガンの魔石	5FD	10,000	8,800
バブルガムクライシス	5FD	7,800	6,870
ADVファンタジアン	5FD	7,800	6,870
エグザイル2	5FD	8,800	7,750
ミッドガルツA	5FD	7,800	6,870
ミットガルツB	5FD	7,800	6,870
スナッチャー	5FD	8,800	7,750
ヴェイグス	5FD	7,800	6,870
サイオブレード	5FD	8,800	7,750
クリムゾンII	5FD	7,800	6,870
ハイドライド3	5FD	7,800	6,870
スタークルーザー	5FD	7,800	6,870
イース2	5FD	7,800	6,870
クライシス	5FD	8,800	7,750
デリンジャー	5FD	8,800	7,750
ハイバーニア	5FD	8,800	7,750
新九玉伝	5FD	8,800	7,750
首斬り館	5FD	8,800	7,750
サバッシュ	5FD	7,800	6,870
ウィザードリィIV	5FD	12,800	11,270
時空の花嫁	5FD	8,800	7,750
どろろ	5FD	7,800	6,870
ライトニングバッカス	5FD	7,800	6,870
オールドヴィレッジ	5FD	8,200	7,220
バーニング・ポイント	5FD	8,600	7,570
死霊戦線2	5FD	7,800	6,870
死体置場で夕食	5FD	9,800	8,630
シャティ	5FD	8,800	7,750
琥珀色の遺言	5FD	9,800	8,630
ホワッツマイケル	5FD	7,800	6,870
めぞん一刻	5FD	6,800	5,990
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	6,870
気まぐれオレンジロード	5FD	7,800	6,870
アメリカン・サクセス	5FD	6,800	5,990
殺人は手紙にのって	5FD	7,800	6,870
ディレクター物語	5FD	7,800	6,870
タウヒード	5FD	7,200	6,340
エントフーラー	5FD	6,800	5,990
ミュージックアート88	5FD	14,800	13,030
ミュージアムサウンドボードII	5FD	12,800	11,270
ミュージアム3曲データー集	5FD	5,800	5,110
歌声人	5FD	9,800	8,630
日テレミュージックボックス	5FD	2,980	2,630
坂田血風録(囲碁)	5FD	8,800	7,750
続坂田血風録	5FD	8,800	7,750
続々坂田血風録	5FD	8,800	7,750
一石にかける青春	5FD	7,800	6,870
谷川浩司将棋指南2	5FD	7,800	6,870
森田和郎の将棋	5FD	7,800	6,870
テトリス	5FD	6,800	5,990
ソリテアロイヤル	5FD	6,800	5,990
ダビンチ(グラフィック・ツール)	5FD	6,800	5,990
アクター(グラフィック・ツール)	5FD	12,800	11,270
ラルフ(グラフィックツール)	5FD	12,800	11,270
英和辞典	5FD	14,800	13,030
魔浄理子	5FD	8,800	7,750
★やりたい放題	5FD	5,800	5,110
★やりたい放題2	5FD	6,800	5,990
★ドラゴンアーマーFor	5FD	5,800	5,110
★ごくらく天国	5FD	7,800	6,870
★ビデオクィーンをさがせ	5FD	6,800	5,990
★ビデオクィーン・データー集	5FD	3,800	3,350
★おんなけいさつたい	5FD	7,800	6,870
★ピュア	5FD	6,800	5,990
★イーヴルストーン	5FD	5,800	5,110
★エンジェルハーツ	5FD	6,800	5,990
★天使たちの午後3	5FD	7,800	6,870
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	6,870
★天使たちの番外2	5FD	7,800	6,870
★コスモスクラブ	5FD	8,800	7,750
★まじかるぼっくす	5FD	4,800	4,230
★超番外制服図鑑	5FD	7,800	6,870
★堕天使キョウコ	5FD	7,800	6,870
★媚少女ノリコ	5FD	7,800	6,870
★魔剣士クミコ	5FD	7,800	6,870
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	6,870
★リップスティックADV	5FD	6,800	5,990
★カインドギャル	5FD	6,800	5,990
★はっちゃけあやよ	5FD	3,800	3,350
★フォトクラブ	5FD	6,800	5,990
★早乙女学園入学	5FD	4,800	4,230
★ポッキー	5FD	7,800	6,870
★マジカルハウス	5FD	6,800	5,990
★ペンション花の清里	5FD	7,800	6,870
★プライベートスクール	5FD	6,800	5,990
★ごらくいん	5FD	6,800	5,990
★ドッキン美奈子先生	5FD	7,800	6,870
★なぎさの館	5FD	7,800	6,870
★ゴリンピック	5FD	4,800	4,230
★凛務天いかせ男	5FD	6,800	5,990
★テレフォンクラブストーリー	5FD	7,800	6,870
★ラストターゲット	5FD	7,800	6,870
★クリスタルドリーム	5FD	7,800	6,870
★ドキドキシャッターチャンス	5FD	4,800	4,230
★シャッターチャンスデーター	5FD	各3,000	各2,640
★ときめきスポーツギャル	5FD	7,800	6,870
★スポーツギャルデーターII・III	5FD	各5,800	各5,110
★スターシップランデブー	5FD	8,800	7,750
★美しき獲物I～VI	5FD	各4,000	各3,520
★パペットショー	5FD	4,000	3,520
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	5,990
★いろはにほへと	5FD	6,800	5,990
★かわいさとみ仲良く	5FD	7,800	6,870
★麻生潔セクシーパズル	5FD	7,800	6,870
★小森愛ドキドキラリー	5FD	7,800	6,870
★超番外アダルティン	5FD	6,800	5,990
★小野由美ジャンピング	5FD	7,800	6,870
★学園防衛部	5FD	8,800	7,750
★同人ソフトセレクション	5FD	5,800	5,110
★長くて甘い夜	5FD	7,800	6,870
SR-MRシリーズ			
ソーサリアンSR	5FD	9,800	8,630
ソーサリアン追加シナリオ	5FD	3,800	3,350
ソーサリアンユーテリティ	5FD	3,800	3,350
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,350
ピラミッドソーサリアン	5FD	3,800	3,350
ファンタジー3	5FD	9,800	8,630
ウルティマI	5FD	6,800	5,990
ウルティマIV	5FD	9,800	8,630
マイトアンドマジックII	5FD	9,800	8,630
ローグアライアンス	5FD	9,800	8,630
探偵団X	5FD	7,800	6,870
天九牌	5FD	6,800	5,990
★ふぇありている	5FD	7,800	6,870
VAシリーズ			
ソーサリアンVA	5HD	9,800	8,630
ソーサリアン追加シナリオ	5HD	3,800	3,350
ソーサリアンユーテリティ	5HD	3,800	3,350
戦国ソーサリアン	5HD	3,800	3,350
ピラミッドソーサリアン	5HD	3,800	3,350
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	13,030
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	5,110
トリトーン・ファイナル	5HD	9,800	8,630
ウルティマI	5HD	6,800	5,990
ウルティマIV	5HD	9,800	8,630
信長の戦国群雄伝VA	5HD	9,800	8,630
維新の嵐VA	5HD	9,800	8,630
維新の嵐CD付VA	5HD	12,200	10,740
マイトアンドマジックス2	5HD	9,800	8,630
上海VA	5HD	6,500	5,720
テトリスVA	5HD	6,800	5,990
Rタイプ	5HD	7,800	6,870
ミッドガルツデュアルサイド	5HD	12,800	11,270
デス・ブリンガー	5HD	9,800	8,630
天九牌VA	5HD	6,800	5,990
ロードス島戦記	5HD	9,800	8,630
ファーストクィーン	5HD	8,800	7,750
ローグアライアンスVA	5HD	9,800	8,630
ファミリースタジアム	5HD	6,800	5,990
フライトインVA	5HD	7,800	6,870
MR～VAシリーズ			
Gaudiバルセロナ	5HD	9,800	8,630

FMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
FM-77/AVシリーズ			
三国志	3FD	14,800	13,030
信長の野望全国版	3FD	9,800	8,630
大戦略FM	3FD	6,800	5,990
A列車で行こう	3FD	7,800	6,870
棋太平(将棋)	3FD	6,500	5,720
ミュージアム3	3FD	9,800	8,630
ミュージアム3曲データー	3FD	5,800	5,110
アルバトロス(ゴルフ)	3FD	8,800	7,750
アルバトロス拡張コース	3FD	各4,500	3,960
ソリテアロイヤル	3FD	6,800	5,990
ダビンチ(グラフィックツール)	3FD	6,800	5,990
カリグラ(グラフィックツール)	3FD	10,000	8,800
パターンエディータ	3FD	7,000	6,160
リターンオブイシター	3FD	6,800	5,990
ガルフォース創世序曲	3FD	7,800	6,870
ウィザードリィIV	3FD	12,800	11,270
サイキックウォー	3FD	8,800	7,750
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,600
第4のユニット2	3FD	7,600	6,690
デュアルターゲット	3FD	7,800	6,870
レリスク	3FD	7,200	6,340
イミテーションシティ	3FD	7,800	6,870
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	6,870
イース	3FD	7,800	6,870
ヴァリス	3FD	7,800	6,870
ファンタジー2	3FD	9,800	8,630
ウルティマIV	3FD	11,800	10,390
ラスヴェガス	3FD	6,800	5,990
妖姫伝	3FD	6,800	5,990
太陽の神殿	3FD	7,800	6,870
電脳水滸伝	3FD	7,800	6,870
ハイドライド2	3FD	6,800	5,990
T.D.F.	3FD	6,800	5,990
★アマゾネスの秘法	3FD	7,800	6,870
★くりぃむレモン	3FD	7,800	6,870
★学園物語	3FD	6,800	5,990
★メロンソーダー	3FD	6,800	5,990
★美しき獲物①～③	3FD	各4,000	3,520
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	5,990
FM77AVシリーズ			
三国志AV	3FD	14,800	13,030
ジンギスカンAV	3FD	9,800	8,630
ジンギスカンCD付AV	3FD	12,200	10,830
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	8,630
ワールドゴルフ2AV	3FD	7,800	6,870
プロ野球ファンAV	3FD	8,800	7,750
プロ野球養成ギプスAV	3FD	3,900	3,440
麻雀狂時代SP・AV	3FD	6,800	5,990
麻雀悟空AV	3FD	6,800	5,990
テトリスAV	3FD	6,800	5,990
ミュージアム2 AV	3FD	8,000	7,040
アートクリエータ(グラフィックツール)	3FD	14,800	13,030
アートクリエータ(マウス付)AV	3FD	22,000	19,360
ローグアライアンスAV	3FD	9,800	8,630
アメリカンサクセスAV	3FD	6,800	5,990
イースAV	3FD	7,800	6,870
イースII AV	3FD	7,800	6,870
サイオブレードAV	3FD	8,800	7,750
ガンダーラーAV	3FD	7,800	6,870
アンジェラスAV	3FD	8,200	7,220
ジーザスAV	3FD	7,800	6,870
ドラゴンバスターAV	3FD	6,000	5,280
スペースハリアAV	3FD	7,500	6,600
ファンタジー2 AV	3FD	9,800	8,630
マイトアンドマジック2AV	3FD	9,800	9,630
エントフューラーAV	3FD	6,800	5,990
シルフィードAV	3FD	6,800	5,990
めぞん一刻完結編AV	3FD	7,800	6,870
怨霊戦記AV	3FD	9,800	8,630
九玉伝AV	3FD	7,800	6,870
億万長者AV	3FD	7,800	6,870
琥珀色の遺言AV	3FD	9,800	8,630
たんばAV	3FD	9,800	8,630
極道陣取りAV	3FD	6,800	5,990
アルゴーAV	3FD	7,500	6,600
ドームAV	3FD	9,800	8,630
ヤシャAV	3FD	7,800	6,870
リバイバーAV	3FD	6,800	5,900
★ごらくいんAV	3FD	6,800	5,99
★やりたい放題AV	3FD	5,800	5,11
★やりたい放題2AV	3FD	6,800	5,99
★いろはにほへとAV	3FD	6,800	5,99
★おちゃめなゆうれいAV	3FD	6,800	5,99
★シンデレラペルデューAV	3FD	6,800	5,99
★ドッキン美奈子先生AV	3FD	7,800	6,87
★天使たちの美奈子AV	3FD	7,800	6,87
★美しき獲物V～IVAV	3FD	各4,000	各3,52
★ドナAV	3FD	7,800	6,87

CD-ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
CD-ROMシリーズ			
アフターバーナー	CD-R	9,800	8,63
サイバーシティー	CD-R	9,800	8,63
インビテーション影の招待状	CD-R	9,800	8,63
エボリューション	CD-R	9,800	8,63
Rタイプ	CD-R	9,800	8,63
ソフトでハードな物語	CD-R	9,800	8,63
ソフトでハードな物語2	CD-R	9,800	8,63
森田将棋II	CD-R	14,800	13,03
囲碁II	CD-R	14,800	13,03
詰碁指南「囲碁道場」	CD-R	9,800	8,63
ミスティ	CD-R	9,800	8,63
麻雀悟空	CD-R	8,800	7,75
C・エディト・タウンズ	CD-R	30,000	26,40
C・トレース・タウンズ	CD-R	68,000	59,84
芸達者タウンズ	CD-R	20,000	17,60
テラタウンズ	CD-R	32,200	28,34
アスカ	CD-R	40,000	35,20
コロニー	CD-R	9,800	8,63
ラストハルマゲドン	CD-R	8,800	7,75
3.5" 2HDシリーズ			
スーパー大戦略	3HD	8,800	7,75
ミュージックプロタウンズ	3HD	19,800	17,43

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,03
ジンギスカン	5FD	9,800	8,63
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,74
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,63
天地を喰らう	5FD	6,800	5,99
麻雀狂時代SP	5FD	6,800	5,99
麻雀悟空	5FD	6,800	5,99
上海	5FD	6,500	5,72
自己中心派2	5FD	6,800	5,99
ネギ麻雀	5FD	6,800	5,99
テトリス	5FD	6,800	5,99
たんば	5FD	6,800	5,99
ローグアライアンス	5FD	9,800	8,63
ADVファンタジアン	5FD	7,800	6,87
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	6,87
ファンタジーIII	5FD	9,800	8,63
マイトアンドマジック2	5FD	9,800	8,63
ハイドライド3	5FD	7,800	6,87
トイポップ	5FD	6,200	5,46
ユーフォリィー	5FD	6,800	5,99
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,46
スペースハリア	5FD	7,800	6,87
マース	5FD	6,200	5,46
イシュラル	5FD	6,200	5,46
ウルティマIV	5FD	9,800	8,63
ウィザードリィIV	5FD	12,800	11,27
ハイデッカー	5FD	7,800	6,87
極道陣取り	5FD	6,800	5,99
琥珀色の遺言	5FD	9,800	8,63
デュアルターゲット	5FD	7,800	6,87
第4のユニット2	5FD	7,600	6,69
イース	5FD	7,800	6,87
ミュール	5FD	7,800	6,87
ドーム	5FD	9,800	8,63
シャティ	5FD	8,800	7,75
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	6,87
エントフューラー	5FD	6,800	5,99
★いろはにほへと	5FD	6,800	5,99
★ごらくいん	5FD	6,800	5,99
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	5,99
★やりたい放題	5FD	5,800	5,11
★やりたい放題2	5FD	6,800	5,99
★早乙女学園入学	5FD	6,800	5,99
★イーヴルストーン	5FD	5,800	5,11
★なぎさの館	5FD	7,800	6,87
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	6,87
★ドッキン美奈子先生	5FD	7,800	6,87
★学園物語	5FD	6,800	5,99
★美しき獲物①～④	5FD	4,000	3,52
★ときめきスポーツギャル	5FD	7,800	6,87
★ときめきスポーツI・II	5FD	5,800	5,1

X1ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価
ジンギスカン	5FD	9,800	8,6
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,7
三国志	5FD	14,800	13,0
水滸伝	5FD	9,800	8,6
水滸伝CD付	5FD	12,200	10,7
信長の戦国群雄伝	5FD	9,800	8,6
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,200	10,7
電脳水滸伝	5FD	7,800	6,8
スーパー大戦略	5FD	8,000	7,0
スーパー大戦略マップ	5FD	4,800	4,2
ローグアライアンスⓉ	5FD	9,800	8,6
ガルフストリーム	5FD	8,800	7,7
イース2	5FD	7,800	6,8
ソーサリアン	5FD	9,800	8,6
ソーサリアン追加シナリオ	5FD	3,800	3,3

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
ソーサリアンユーティリティ	5FD	3,800	3,350
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,350
ピラミッドソーサリアン	5FD	3,800	3,350
アークス	5FD	9,800	8,630
マスターオブモンスター	5FD	8,000	7,040
モスターオブモンスターマップ	5FD	4,800	4,230
スタークルーザー	5FD	7,800	6,870
サイオブレード	5FD	8,800	7,750
マイトアンドマジック2	5FD	9,800	8,630
ファンタジー3	5FD	9,800	8,630
エグザイル2	5FD	8,800	7,750
ウルティマI	5FD	6,800	5,990
ジーザス	5FD	7,800	6,870
ガンダーラー	5FD	7,800	6,870
トリトーン2	5FD	9,800	8,630
パワフルまぁじゃん2	5FD	7,800	6,870
リターンオブイシター	5FD	6,800	5,990
新九玉伝	5FD	8,800	7,750
A列車で行こう	5FD	7,800	6,870
プロ野球ファン	5FD	8,800	7,750
プロ野球養成ギプス	5FD	3,900	3,450
ワールドゴルフ2	5FD	7,800	6,870
JETターボターミナル	5FD	9,800	8,630
★魔剣士クミコ	5FD	7,800	
★堕天使キョウコ	5FD	7,800	
★媚少女ノリコ	5FD	7,800	
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	
★不思議の壁	5FD	7,800	
★Genji(ゲンジ)	5FD	7,800	

X68000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5HD	14,800	13,030
ジンギスカン	5HD	9,800	8,630
ジンギスカンCD付	5HD	12,200	10,740
信長の野望全国版	5HD	9,800	8,630
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	13,030
大海令	5HD	12,800	11,270
A列車で行こうII	5HD	12,800	11,270
スーパー大戦略68K	5HD	8,800	7,750
パワフルまぁじゃん2	5HD	7,800	6,870
麻雀悟空	5HD	7,800	6,870
麻雀最強武蔵	5HD	9,800	8,630
麻雀武蔵有名人データー	5HD	4,800	4,230
麻雀狂時代SP	5HD	7,800	6,870
雀豪I	5HD	9,800	8,630
テトリス	5HD	6,800	5,990
上海	5HD	6,500	5,720
ローグアライアンス	5HD	9,800	8,630
大江戸繁盛期	5HD	7,800	6,870
ミッドガルツPRO68K	5HD	12,800	11,270
アフターバーナー	5HD	9,200	8,100
スーパーラスベガス	5HD	12,800	11,270
パックマニア	5HD	7,800	6,870
ドラゴンスピリット	5HD	8,800	7,750
熱血高校ドッジボール	5HD	7,800	6,870
スタークルーザー	5HD	8,800	7,750
フルスロットル	5HD	8,800	7,750
ウルティマIV	5HD	9,800	8,630
サンダーフォースII	5HD	9,800	8,630
アークス	5HD	9,800	8,630
マイトアンドマジック2	5HD	9,800	8,630
ファンタジーIII	5HD	9,800	8,630
トリトーンファイナル	5HD	9,800	8,630
Rタイプ	5HD	7,800	6,870
リターンオブイシター	5HD	7,800	6,870
ラストハルマゲドン	5HD	9,800	8,630
源平討魔伝	5HD	7,800	6,870
デスブリンガー	5HD	9,800	8,630
ホテルウォーズ	5HD	9,800	8,630
デュアルターゲット	5HD	8,800	7,750
ライトニング・バッカス	5HD	9,800	8,630
ヒストリー・エルスリード	5HD	9,800	8,630
コロニー	5HD	9,800	8,630
ジェノサイド	5HD	8,800	7,750
桃太郎伝説	5HD	9,800	8,630
アークティック	5HD	5,800	5,110
キングオブ・シカゴ	5HD	12,800	11,270
ソフトでハードな物語	5HD	7,800	6,870
ソフトでハードな物語2	5HD	7,800	6,870
テラッツオ	5HD	19,400	17,080
パワーリーグ	5HD	7,800	6,870
ボスコニアン	5HD	6,800	5,990
エントフューラー	5HD	6,800	5,990
T.O.F.	5HD	6,800	5,990
アークティック	5HD	5,800	5,110
雪のクルージュ	5HD	9,800	8,630
魔神宮	5HD	9,800	8,630
マンハッタンレクイエム	5HD	7,800	6,870
道化師殺人事件	5HD	7,800	6,870
マーダークラブDX	5HD	7,800	6,870
めぞん一刻完結編	5HD	9,800	8,630
ウォーニング	5HD	7,800	6,870
ザ・マン・アイ・ラブ	5HD	7,800	6,870
プロダクションマネージャー	5HD	9,800	8,630
カサブランカに愛を	5HD	7,800	6,870
琥珀色の遺言	5HD	9,800	8,630
ザ・コックピット	5HD	6,800	5,990
森田将棋II	5HD	10,000	8,800
ZsスタッフPRO68K	5HD	58,000	49,300
Gツール	5HD	28,000	24,640
E68K(イーロクハチケイ)	5HD	19,800	17,430
G68K(グラフィックツール)	5HD	14,800	13,030
天九牌	5HD	6,800	5,990
たーみのる	5HD	12,800	11,270
★スターシップランデブー	5HD	8,800	7,750
★やりたい放題	5HD	5,800	5,110
★やりたい放題2	5HD	6,800	5,990
★イーヴルストーン	5HD	5,800	5,110
★早乙女学園入学	5HD	4,800	4,230
★おちゃめなゆうれい	5HD	6,800	5,990
★ごらくいん	5HD	6,800	5,990
★いろはにほへと	5HD	6,800	5,990
★魔剣士クミコ	5HD	7,800	6,870
★堕天使キョウコ	5HD	7,800	6,870
★媚少女ノリコ	5HD	7,800	6,870
★超番外制服図鑑	5HD	7,800	6,870
★東京女子校制服図鑑	5HD	7,800	6,870
★カインドギャル	5HD	6,800	5,990
★パペットショー	5HD	4,000	3,520

MSX2シリーズ

ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ジンギスカン	ROM	9,800	8,630
ジンギスカンCD付	ROM	12,200	10,740
三国志	ROM	14,800	13,030
信長の野望全国版	ROM	9,800	8,630
棋聖(将棋)	ROM	6,800	5,990
谷川浩司の将棋指南2	ROM	5,500	4,840
阿左田哲也実戦麻雀	ROM	5,800	5,110
麻雀悟空	ROM	6,800	5,990
実戦麻雀	ROM	6,800	5,990
牌の魔術師	ROM	5,800	5,110
自己中心派2	ROM	6,800	5,990
ケンペレン・チェス	ROM	5,500	4,840
プロ野球ファン	ROM	8,800	7,750
激突ペナントレース	ROM	5,800	5,110
激突ペナントレース2	ROM	6,300	5,550
ハードボール(野球)	ROM	5,800	5,110
野球ゲームファミスタ	ROM	7,800	6,870
熱血柔道	ROM	6,800	5,990
パチプロ伝説	ROM	5,800	5,110
釣りキチ三平	ROM	8,200	7,040
F15-ストライクイーグル	ROM	5,800	5,110
アクロジェット	ROM	5,800	5,110
フライトシュミレーター魚雷攻撃	ROM	5,800	5,110
魂斗羅	ROM	5,800	5,110
パックマニア	ROM	6,800	5,990
アークティック	ROM	5,800	5,110
アウトラン	ROM	6,800	5,990
モンモンモンスター	ROM	6,800	5,990
ヤシャ	ROM	7,800	6,870
バビロンの黄金伝説	ROM	6,400	5,640
ウィザードリィI	ROM	12,800	11,270
ファンタジーゾーンII	ROM	6,800	5,990
ゼビウス・フォーラウト	ROM	6,800	5,990
エルギーザの封印	ROM	5,800	5,110
ハイドライド3	ROM	7,800	6,870
アルギースの翼	ROM	7,800	6,870
ドラゴンクエストII	ROM	6,800	5,990
マラヤの秘宝	ROM	5,800	5,110
めぞん一刻完結編	ROM	7,800	6,870
幽霊君	ROM	6,800	5,990
日本語MSXライト2	ROM	24,800	21,830
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	30,630
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5,110

FDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ジンギスカン	2DD	9,800	8,630
ジンギスカンCD付	2DD	12,200	10,740
三国志	2DD	12,800	11,270
信長の野望全国版	2DD	8,800	7,750
ワールドゴルフII	2DD	7,800	6,870
ザ・ゴルフ	2DD	6,800	5,990
プロ野球ファン	2DD	6,800	5,990
雀豪I	2DD	7,800	6,870
パワフルまぁじゃん2	2DD	7,800	6,870
麻雀狂時代SP	2DD	6,800	5,990
テトリス	2DD	6,800	5,990
ソリテア・ロイヤル	2DD	6,800	5,990
銀河	2DD	6,800	5,990
たんば	2DD	5,800	5,110
めいず君	2DD	5,800	5,110
天九牌	2DD	6,800	5,990
スーパー大戦略	2DD	8,800	7,750
F15ストライクイーグル	2DD	5,800	5,110
シュヴルツシルト	2DD	9,800	8,630
グレイテストドライバー	2DD	7,800	6,870
ロードス島戦記	2DD	9,800	8,630
ディガンの魔石	2DD	8,800	7,750
一石にかける青春	2DD	7,800	6,870
バランスオブパワ	2DD	12,800	11,270
時空の花嫁	2DD	7,800	6,870
田代まさし プリセンセスが	2DD	6,800	5,990
ビバ・ラスベガス	2DD	6,800	5,990
DCコネクション	2DD	9,800	8,630
ガルフストリーム	2DD	8,800	7,750
ガンダム・モビルスーツ	2DD	6,800	5,990
トリトーン2	2DD	9,800	8,630
ラストハルマゲドン	2DD	7,800	6,870
パックマニア	2DD	6,800	5,990
マスターオブモンスター	2DD	6,800	5,990
マスターオブモンスターマップ	2DD	4,500	3,960
ミッドガルツA	2DD	8,800	7,750
ミッドガルツB	2DD	8,800	7,750
アグニの石	2DD	7,800	6,870
アークス	2DD	8,800	7,750
イースII	2DD	7,800	6,870
サイオブレード	2DD	8,800	7,750
スナッチャー	2DD	9,800	8,630
ハイディオス	2DD	7,800	6,870
夢幻戦士ヴァリス2	2DD	8,800	7,750
ファンタジーIII	2DD	9,800	8,630
ローグアライアンス	2DD	9,800	8,630
アンデットライン	2DD	6,800	5,990
ウルティマI	2DD	6,800	5,990
ウルティマIV	2DD	11,800	10,390
クリムゾン	2DD	6,800	5,990
マイト&マジック2	2DD	9,800	8,630
ヒューリンクス	2DD	7,800	6,870
ゲームコレクション番外	2DD	4,800	4,230
新九玉伝	2DD	7,800	6,870
サイコワールド	2DD	6,800	5,990
極道陣取り	2DD	6,800	5,990
占いセンセーション	2DD	4,800	4,230
死霊戦線2	2DD	7,800	6,870
ラプラスの魔	2DD	7,800	6,870
中華大仙	2DD	6,800	5,990
雪の国クルージュ	2DD	8,800	7,750
めぞん一刻完結編	2DD	7,800	6,870
タウヒード	2DD	7,800	6,870
アルギースの翼	2DD	7,800	6,870
エグザイル2	2DD	8,800	7,750
デュアルターゲット	2DD	7,800	6,870
ウイグマンスペシャル	2DD	7,800	6,870
怨霊戦記	2DD	8,800	7,750
殺人倶楽部	2DD	7,800	6,870
琥珀色の遺言	2DD	9,800	8,630
気まぐれオレンジロード	2DD	7,800	6,870
ホワッツマイケル	2DD	7,800	6,870
神の聖都	2DD	9,800	8,630
クインプル	2DD	5,800	5,110
ザ・マン・アイ・ラブ	2DD	7,800	6,870
首切り館	2DD	8,800	7,750
魔神宮	2DD	7,800	6,870
アンジェラス	2DD	8,200	7,220
アメリカンサクセス	2DD	6,800	5,990
エントフューラー	2DD	6,800	5,990
ブレイカー	2DD	7,800	6,870
Gカード	2DD	12,800	11,270
Gカルク	2DD	14,800	13,030
ハルノート	2DD	29,800	26,230
カバン	2DD	9,800	8,630
ピクセル3	2DD	6,800	5,990
バナナミューズメントディスク	2DD	2,980	2,630
ディスクステーション5号	2DD	1,980	1,750
ディスクステーション初夏	2DD	4,800	4,230
ディスクステーション夏休み	2DD	3,880	3,420
シンセサウルスII	2DD	7,800	6,870
★ときめきスポーツギャル	2DD	7,800	6,870
★スポーツギャルII・III	2DD	各5,800	各5,110
★コスモスクラブ	2DD	8,800	7,750
★天使たちの美奈子	2DD	7,800	6,870
★天使たちの午後III	2DD	7,800	6,870
★天使たちの番外2	2DD	7,800	6,870
★デリシジャー	2DD	8,800	7,750
★ごらくいん	2DD	6,800	5,990
★いろはにほへと	2DD	6,800	5,990
★早乙女学園入学	2DD	4,800	4,230
★おちゃめなゆうれい	2DD	6,800	5,990
★やりたい放題	2DD	5,800	5,110
★やりたい放題2	2DD	6,800	5,990
★イーヴルストーン	2DD	5,800	5,110
★ポップレモン	2DD	6,200	5,460
★麗駄天いかせ男I	2DD	6,800	5,990
★麗駄天いかせ男2	2DD	6,800	5,990
★麗駄天いかせ男3	2DD	6,800	5,990
★ペンション花の清里	2DD	7,800	6,870
★カインドギャル	2DD	6,800	5,990
★はっちゃけあやよ	2DD	3,800	3,350
★ダブルビジョン	2DD	5,800	5,110
★フォトクラブ	2DD	6,800	5,990
★真剣士 クミコ	2DD	7,800	6,870
★堕天使 キョウコ	2DD	7,800	6,870
★媚少女 ノリエ	2DD	7,800	6,870
★プライベートスクール	2DD	6,800	5,990
★カオスエンジェルス	2DD	7,800	6,870
★スターシップランデブー	2DD	7,800	6,870
★なぎさの館	2DD	7,800	6,870
★美しき獲物V〜VI	2DD	各4,000	3,520
★少女遊戯	2DD	7,800	6,870
★エンジェルハーツ	2DD	6,800	5,990
★学園物語	2DD	6,800	5,990
★学園戦記	2DD	6,800	5,990
★ドッキン美奈子先生	2DD	7,800	6,870
★テレフォンクラブストーリー	2DD	6,800	5,990
★ポッキー	2DD	7,800	6,870
★パペットショー	2DD	4,000	3,520
★リップスティックADV	2DD	6,800	5,990

MSX2+専シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
F1スプリット3DSP	2DD	6,800	5,990
レイドック2	2DD	6,800	5,990
ミッドガルツデュアルサイド	2DD	12,800	11,270
ファミスタホームランコンテスト	2DD	3,200	2,820

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	ROM	12,800	11,270
ジンギスカン	ROM	9,800	8,630
信長の野望全国版	ROM	9,800	8,630
ゴーファーの野望	ROM	5,800	5,110
ザナドゥ	ROM	7,800	6,870
F1スピリット	ROM	5,800	5,110
スペースシャトル	ROM	4,900	4,320
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,230
サイキックウォー	ROM	7,800	6,870
三つ目がとおる	ROM	7,800	6,870
パロディウス	ROM	5,800	5,110
ヴァリス	ROM	5,800	5,110
Rタイプ	ROM	7,300	6,430
エルギーザの封印	ROM	5,800	5,110
コナミの新10倍カード	ROM	5,800	5,110
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,320
ハングオン	ROM	4,900	特3,500
MSX英和辞典	ROM	7,800	6,870
FMパック	ROM	7,800	6,870
S-RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,350

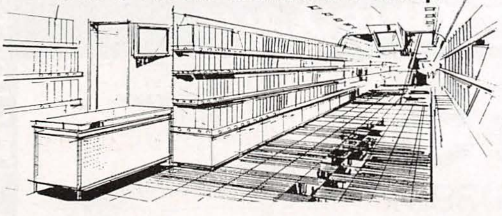
★印はアダルト版

★ソフト名の最後に表示された○内数字は、発売予定月です。

商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ	52D 10枚入	8,500	1,180
データライフ	52HD 〃	17,000	1,400
マクセル	52D 〃	8,000	1,280
マクセル	52HD 〃	18,000	1,480
マクセル	3.5 2HD 〃	28,000	6,000
データライフ	3.5 2D 〃	24,000	4,800
データライフ	3.5 2DD 〃	28,000	5,800
データライフ	3.5 2HD 〃	28,000	5,700
ハル・キャッチ(電子手帳インターフェイス)		11,000	9,500

商品名	メディア	価格	割引価格
▶X-1 周辺機器			
CZ-8BS I(FM音源ボード)		23,800	19,900
X-1用ジョイカード		3,200	2,900
▶NEC周辺機器			
PC-8801-23(サウンドボードII)		39,800	33,800
PC-8801-24(サウンドボードII)		39,800	31,500
ジョイスティックXE-1PRO		9,500	7,800
▶X68000・MSX・MSX2・MSX2+専用			
アスキースティックXターボ		6,800	5,780

SOFT ADEN Ikebukuro Shop



ソフトアーデン池袋

営業時間 月〜土 11:00〜18:00 / 日・祭日 10:30〜18:00

ショールームとお電話のお問い合わせ時間・営業日が異なります。

7月のお休み/5・6・13

8月のお休み/16・17・24・31

〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマ 5F

お楽しみチケット、今月もご期待に答えてサービス。 お得な郵便振替口座 東京5-19010

この割引価格にはすべて消費税3%が含まれています。

注文方法

①お申込は注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は通常6日〜10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1〜3ヶ月位かかる場合があります。
—在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります—

24時間 *Information*

8801ダイヤル 03-984-8801

X-1 ダイヤル 03-982-8901

ソフトなんでもダイヤル 03-987-7799

注文書

氏名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種

インチ 2D 2DD 2HD CD-ROM ROM

商品名 割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本360円 2本670円 その他670円、宅急便720円

03(989)1121

定休日:水・土・日 郵便料を忘れずに御注文下さい。

〔土・日・祭日SHOPは営業致しております〕

営業時間:月〜金、10:30〜17:00

すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合わせは、上記へお電話ください

送り先:〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

FAXによる商品のお問い合わせは24時間下記のNo.で……03-987-7798

お送りいただくご住所と池袋SHOPは住所が異なります。

買い換えグレードアップセール!!

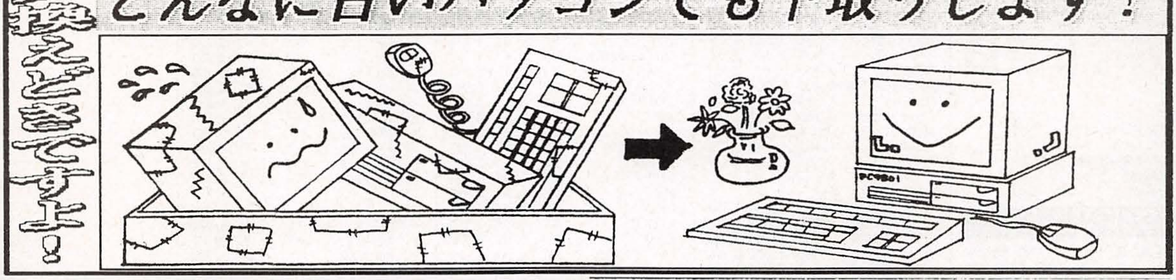
1989.7.5~8.31 渋谷駅ハチ公前 大和銀行5階

日本マイコン流通センター

差額クレジットOK!月々3,000円より、全国通信販売!

お申込み、ご予約は全国どこからでもお電話一本!

どんなに古いパソコンでも下取りします!



80メガハードディスクへ買換え¥95,000から

あなたのお持ちの機種	たして頂く額
① 40メガのハードディスク (I/F付き)	+ ¥ 95,000
② 20メガのハードディスク (I/F付き)	+ ¥109,000
③ 10メガのハードディスク (I/F付き)	+ ¥119,000
④ 5メガのハードディスク (I/F付き)	+ ¥125,000

テクノジャパン RE-80 (80メガハードディスク)

●PC98シリーズ用80メガハードディスク ●本格派のSCSI仕様 ●SCSI I/F付属●平均アクセスタイム28ms●薄型14.5(H)×26.0(D)×6.0(W)cm



定価 ¥175,000

136桁21ドットカラー漢子プリンターへ安い予算で

あなたのお持ちの機種	たして頂く額
① 136桁単色24ドットプリンター(漢字1.2付)	+ ¥ 79,000
② 136桁カラー24ピン熱転写プリンター (〃)	+ ¥ 89,000
③ 80桁単色24ドットプリンター (〃)	+ ¥ 94,000
④ 80桁カラー24ピン熱転写プリンター(〃)	+ ¥ 92,000

Star CR3415CL (136桁24ドットカラー漢子プリンター)

●7色カラー対応●NEC、エプソン、MSX、AXなどのパソコンに対応●48×24ドットの高品位印刷 ●PC用テーブル付属 ●ペーパー退避機能付き ●B4横置きの紙が使えホビーからビジネスまで対応



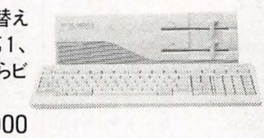
定価 ¥148,000

やっぱり98がいい!買換えようっと

あなたのお持ちの機種		たして頂く額
① PC9801VX21	(付属品、説明書完備)	+ ¥ 89,000
② PC9801VX2	(付属品、説明書完備)	+ ¥119,000
③ PC9801VM21	(付属品、説明書完備)	+ ¥124,000
④ PC9801VM2	(付属品、説明書完備)	+ ¥145,000
⑤ PC286VE-STD	(付属品、説明書完備)	+ ¥149,000
⑥ PC286V-STD	(付属品、説明書完備)	+ ¥175,000

NEC PC9801RX2 (16ビット超人気パソコン)

●98と言えばRX2 ●16ビット12MHzの高速処理 ●5" 2HD/2DD自動切り替えフロッピーディスク2基搭載 ●JIS第1、第2水準漢字ROM搭載 ●ゲームからビジネスまでこなすオールマイティ機



定価 ¥398,000

FMタウンズに買換えて自慢しよう!!

あなたのお持ちの機種		たして頂く額
① PC9801VX21	(付属品、説明書完備)	+¥248,000
② PC9801VM2	(付属品、説明書完備)	+¥298,000
③ X68000ACE〔HD〕	(付属品、説明書完備)	+¥268,000
④ X68000ACE	(付属品、説明書完備)	+¥288,000

FMタウンズ2セット (本体+キーボード+ディスプレイ+システムソフト)

●ゲームの迫力が違います●CD-ROM標準搭載で540MBの大容量処理が可能 ●32ビット高速処理 ●音楽用CDもステレオ再生可能 ●ゲーム、ホビー、ビジネスを1台でこなします。



セット定価 ¥538,000

全国どこでもお電話一本で簡単申込み!!

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

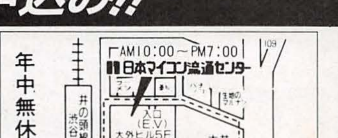
大阪受付 06(364)1258/福岡受付092(751)3901

FAX.03(463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階

年中無休



●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

●郵便振替口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

日本マイコン流通センターの広告は578~585ページにも掲載されています。あわせてご覧下さい



BM特選 プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用



ペンペンとハエさんの追いかけゲーム

フルーツペンペン

三島　知人

遊びかた

RUNすると迷路を作って，すぐゲームがはじまります。✚キーでペンペンを4方向に動かして，ハエさんにつかまらないようにさくらんぼを全部食べてください。

インクツボを取るとペンペンがダッシュ(?)します。ちなみに，さくらんぼ1点，インクツボ5点です。

なお，ハイテクとして，すり抜けがあります。ペンペンは最初1匹ですが面クリアごとに1匹ストックされます。

ペンペンが全部つかまるとゲーム・オーバー。どのボタンを押しても再び1面からスタートです。

プログラム

マシン語を少し使っているので，セーブを忘れずに。BGグラフィックは面データで，左側の上から1～20面，右側が21～40面です。一応圧縮(あっしゅく)していますが，画面構成を制限することで短くしているので，参考にならないと思います。

言い忘れてましたが，40面クリアすると1面にもどります（エンディングをつけたかったよーいドン）。

プログラム入力上の注意

リスト中のアミがけ部分（黒いところ）は，キャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY 1, CHR$(　)⏎

のように定義し，ファンクション・キーで入力してください。なおカッコの中のコードはつぎのとおりです。

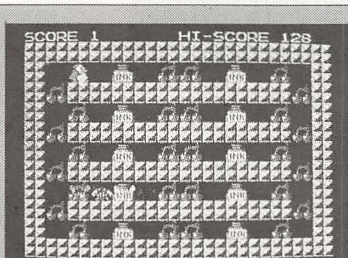
f 0……192　h 7……215
i 3……219　k 3……235
k 7……239　m 1……249
m 2……250　m 3……251
m 4……252

《第1表》主な変数表

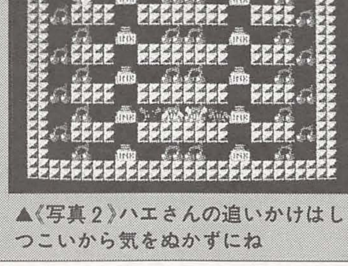
変数	内容
X，Y	ペンペン座標
TX，TY	ハエさん座標(BG)
HX，HY	ハエさん座標（スプライト）
F	フルーツ数
R	ラウンド数
L	ペンペン残り数
W	ツボ用フラグ
VX，VY	ペンペン・ベクトル
QX，QY	ハエさん・ベクトル
LX，LY	座標比較用

《第2表》プログラムの説明

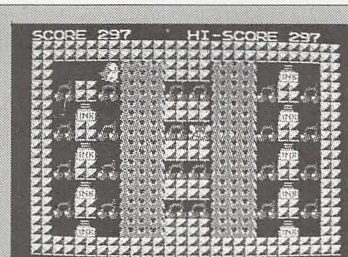
行	内容
10～90	初期設定，迷路作成
100～270	ペンペン
280～350	ハエさん
360～390	ペンペン死す
400	迷路用サブ・ルーチン



▲《写真1》ハエさんにつかまらないようにさくらんぼを食べていく



▲《写真2》ハエさんの追いかけはしつこいから気をぬかずにね



▲《写真3》林(?)の中は自分やハエさんが隠れてしまって見えない

《OVER FLOW》待ちに待った夏休み，みなさんいかがお過ごしですか？海に山にと，楽しいことばかりじゃないかな？このコーナーは，読者のみなさんの伝言板です。夏休みのできごとを，ぜひ聞かせてくださいネ。

Y X:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1	0	2	0	4	0	2	2	1	1	1	1	1				0	2	1	0	2	0	2	4	2	0	1	2	
2	0	2	0	4	0	2	2	1	1	0	1	1				0	4	2	4	2	4	4	2	2	2	2	2	
3	0	2	0	4	2	3	2	1	1	1	1	3				0	2	0	1	0	2	2	1	2	4	2	1	
4	0	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1				0	4	4	2	4	4	4	3	3	2	3	3	
5	0	4	0	3	3	1	2	1	2	3	3	2				0	4	1	2	0	2	1	0	2	0	1	0	
6	0	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4				0	3	4	3	2	3	3	4	3	2	3	4	
7	0	2	4	0	2	1	2	1	1	1	0	2				3	2	2	3	1	2	2	1	1	4	3	3	
8	0	2	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3				0	1	1	2	1	1	2	0	2	4	0	2	
9	0	2	4	0	2	3	2	1	1	1	3	1				0	3	3	3	3	2	3	2	4	2	4	3	
10	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2				0	2	4	1	0	2	2	1	0	2	0	1	
11	0	3	4	3	2	3	2	3	1	3	1	3				3	4	3	2	3	3	2	1	2	1	2	1	
12	0	2	4	2	4	2	2	4	2	4	2	4				0	1	0	2	0	1	2	0	2	1	2	0	
13	0	0	2	0	1	4	2	1	1	0	2	0				0	2	1	2	3	2	1	0	4	0	1	3	
14	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	2	3				0	2	4	0	2	0	1	1	0	1	1	2	
15	0	2	0	2	0	2	2	1	2	1	2	1				0	2	1	2	1	2	4	0	2	0	2	0	
16	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3				0	4	2	4	0	2	1	1	1	1	2	1	
17	0	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2				0	4	2	4	2	4	1	1	1	1	1	2	
18	0	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4				0	2	3	1	1	2	2	1	3	4	3	3	
19	0	2	1	2	0	2	2	0	4	0	1	1				3	1	2	4	2	1	2	4	3	1	3	3	
20	3	2	3	4	3	2	3	2	3	4	3	2				3	1	2	1	2	3	2	4	3	4	3	3	

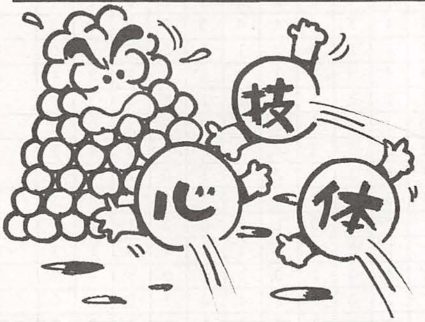
《第１図》フルーツペンペンのBGグラフィック

フルーツペンペンのプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CGSET1,2POKE&H4015,&HF
20 FORI=0TO7:READA$:DEFSPRITEI,(0,1,1,-(I=0ORI=1ORI=5ORI=6),0)=A$:NEXT
30 SPRITEB:ERA0:F=0:L=L+1:R=R+1:R=R+(R>40)*40:VIEW
32 A$="":I=R+(R>20)*20:Z=0-(R>20)*15:FORJ=Z TOZ+11:A$=A$+SCR$(J,I):NEXT
50 FORI=31TO52:POKE&H48,0,I:PRINT"f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0
f0f0f0f0f0":NEXT:FORI=3TO20:LOCATE2,I:PRINT"                        ":NEXT
60 FORI=3TO19STEP2:FORJ=2TO24STEP2:C=VAL(MID$(A$,J/2+(J>12)*(J-13)-(I MOD4=1)*6,
1))
70 ONC RESTORE420,430,440,450:IFC>0THENREADCL,C$,D$:COLORJ,I,CL:GOSUB400
80 F=F-(C=2):NEXT:NEXT:C$="  ":D$=C$
90 X=2Y=3TX=24TY=19
100 S=STICK(0):ONS GOTO120,130,250,140,250,250,250,150
110 GOTO250
120 VX= 2:VY= 0:A=0-(A=0):GOTO160
130 VX=-2:VY= 0:A=2-(A=2):GOTO160
140 VX= 0:VY= 2:A=4-(A=4):GOTO160
150 VX= 0:VY=-2:A=6-(A=6)
160 Q$=SCR$(X+VX,Y+VY):P=-(Q$="f0")-(Q$="k7")*2-(Q$="m1")*3:J=X+VX:I=Y+VY
170 ONP GOTO240,190,200
180 GOTO230
190 POKE&H4000,163,218,219,248:GOSUB400:SC=SC+1:F=F-1:GOTO210
200 POKE&H4000,190,171,206,81:SC=SC+5:W=1:GOSUB400
210 IFSC>HI HI=SC
220 LOCATE0,0:PRINT"SCORE";SC:LOCATE14,0:PRINT"HI-SCORE";HI
230 X=X+VX:Y=Y+VY
240 SPRITEB
250 SPRITEA,X*8+16,Y*8+24:B=A
260 IFF=0THEN30
270 IFW W=0:GOTO100
280 LX=SGN(X-TX)*2:LY=SGN(Y-TY)*2
290 IFQY=0ANDLY<>0ANDSCR$(TX,TY+LY)<>"f0"LX=0QX=0QY=LY
300 IFQX=0ANDLX<>0ANDSCR$(TX+LX,TY)<>"f0"QY=0QX=LX
310 IFSCR$(TX+QX,TY+QY)<>"f0"THEN330
320 QX=-QX:QY=-QY
330 TX=TX+QX:TY=TY+QY:U=1-(SCR$(TX,TY)="i3")*32:Q=4-Q:HX=TX*8+16:HY=TY*8+24
340 POKE&H1280,HY,56+Q,U,HX,HY,57+Q,U,HX+8,HY+8,58+Q,U,HX,HY+8,59+Q,U,HX+8
350 IFX-TX<>0ORY-TY<>0THEN100
360 POKE&H4000,162,149,77,16:L=L-1:PAUSE200
370 IFL>0THEN90
380 LOCATE9,11:PRINT"GAME OVER":IFSTRIG(0)=0THEN380
390 R=0:SC=0:L=0:GOTO30
400 LOCATEJ,I:PRINTC$:LOCATEJ,I+1:PRINTD$:RETURN
410 DATA ｶｵｸｷ,ｲｱｴｳ,ｱｲｳｴ,ｵｶｷｸ,ｹｺｻｼ,ｺｹｼｻ,ｾｽﾀｿ,ｽｾｿﾀ
420 DATA0,"f0f0","f0f0"
430 DATA2,"k7k3","h7h7"
440 DATA3,"i3i3","i3i3"
450 DATA1,"m1m3","m2m4"
```

★コンピュータ部に入ったはいいが，はたしてナイコンの僕についていけるのかどうか心配だ。(島根県出雲市・四条15才)……【影：茶道部，女子バレー部とつぎつぎに追いだされた私の場合とはちがうからだいじょうぶ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用



心・技・体を一つにしてボールを消す

BUCHU BUCHU（ブチュ ブチュ）

RURI-2

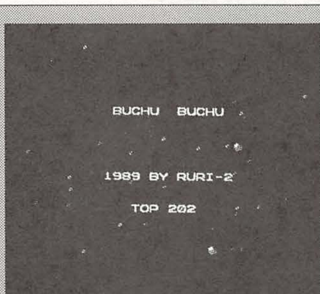
■遊びかた

画面下の赤いボールが右端（はし）に到達（とう・たつ）する前に，緑の三つのボール(心（しん）・技（ぎ）・体（たい）の3要素)をⒶボタンでうまく合わせて画面左で動いている赤いボールを発射(？)させて青のボールを消してください。

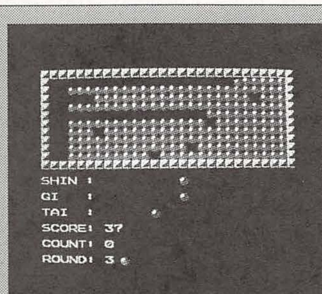
青いボールを一つも消せなかったときミスとなり，3ミスでゲーム・オーバーです。またある方法でボールを消すとボーナスがもらえます。8ラウンドごとに青いボールが増え，1ラウンドごとにボールが減ります。スタートはⒶボタンです。

★注：V3の人へ

V3を使用している人は，CLSの後に：(コロン)を入れてください。



▲《写真1》タイトル画面。精神を集中させてからはじめよう



▲《写真2》三つの緑のボールをうまく止めて，青のボールを消す

《第1表》プログラムの説明

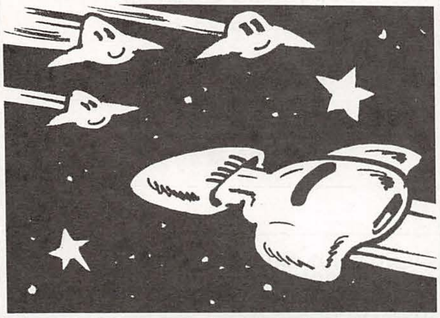
行	内容
10～38行	初期設定，BG，スタート画面
40～200行	メイン・プログラム(緑のボール停止処理他)
300～450行	サブ・プログラム(ボールを消す際の処理，ボーナス処理他)
500～510行	ゲーム・オーバー処理
900行	DATA

BUCHU BUCHUのプログラム・リスト

```
0 '1989 5/4 R.K.
10 CLSCGEN3H=0CGSET,S:SPRITEON:H=S:FORX=S TO7:DEFSPRITEX,(X MOD3,S,S,S,S)=CHR$(2
07)NEXT
20 S=0R=S:RESTORE900:LOCATE8,6PRINT"BUCHU  BUCHU":LOCATE7,14PRINT"1989 BY RURI-2
":LOCATE10,18PRINT"TOP";H
30 SPRITERND(3)*3+1,RND(256),RND(241):IFSTRIG(0)=0THEN30
35 K=0CLSFORX=0TO27:FORY=0TO1:LOCATEX,Y*11PRINTCHR$(192):NEXTNEXTFORY=0TO10:LOCA
TE27,Y:PRINTCHR$(192)+CHR$(192):NEXTGOSUB38:FORY=0TO5:READA$:LOCATE0,Y*2+13PRINT
A$;:NEXTGOTO40
38 FORB=3TO26STEP3:FORC=1TO10:LOCATEB,C:PRINTCHR$(207)+CHR$(207)+CHR$(207):NEXTN
EXTRETURN
40 R=R+1J=R*5LOCATE6,23PRINTR;:Y=32+RND(9)*8X=64+RND(4)*48A=1E=A:B=A:C=A:D=A:W=X
:Z=X:POKE&H4015,17:POKE&H4000,162,174,224,160:IFJ>150 J=150
50 Y=Y+A*8SPRITE2,24,Y:A=A-(Y=32)+(Y=104)T=STRIG(0)
60 X=X+B*8SPRITE1,X,128B=B-(X=48)+(X=232)IF(T=8)*(E=1) B=0E=2BEEPT=0
70 W=W+C*12SPRITE4,W,144C=C-(W=52)+(W=232)IF(T=8)*(E=2) C=0E=3BEEPT=0
80 Z=Z+D*16SPRITE7,Z,160D=D-(Z=48)+(Z=224)IF(T=8)*(E=3) D=0BEEPGOTO300
90 J=J+2SPRITE5,J,208IFJ>240M=0GOTO440
200 GOTO50
300 M=0A=ABS(X-W)+ABS(X-Z)+ABS(W-Z)A=256-A:X=24IFA<0 A=0
310 SPRITE2,X,Y:X=X+4IFSCR$(X/8-2,Y/8-3)=CHR$(207) S=S+1M=M+1LOCATEX/8-2,Y/8-3PR
INT" ":POKE&H4015,129:POKE&H4000,161,187,54,50
320 IFM=24 LOCATE10,6PRINT"PERFECT!":K=K-2S=S+R*10POKE&H4015,171:POKE&H400C,231,
228,186,215:PAUSE99GOSUB38:GOTO450
330 IFX/8=28 S=S+30POKE&H4015,35:POKE&H4000,96,134,65,81:FORC=3TO26:LOCATEC,Y/8-
3PRINTCHR$(207):NEXTK=K-1GOTO450
350 IFX<A-20 THEN310
440 CGSET0:FORE=1TO R:LOCATE3+RND(21),RND(10)+1PRINT" ";:NEXTIFM=0OR A=0K=K+1POK
E&H4015,159:POKE&H400C,76,172,218,142
445 IF(R MOD8=0)*(K<3)FORE=1TO R:POKE&H4015,247:POKE&H4004,3,225,168,136:LOCATE3
+RND(21),RND(10)+1PRINTCHR$(207);:NEXT
450 CGSET1:LOCATE6,19PRINTS:LOCATE6,21K=K-(K=-6)-(K=-7)*2PRINTK:PAUSE200IFK<>3TH
EN40
500 LOCATE9,6PRINT"GAME OVER!":IF S>H H=S
510 POKE&H4015,73:POKE&H4000,172,243,33,185:PAUSE333CLSGOTO20
900 DATA SHIN :,GI   :,TAI  :,SCORE:,COUNT:,ROUND:
```


★ぼくの学校にはパソコンはあるのに，ベーマガがない。影さん，校長先生にたのんでくれ。たのんでくれたらラーメンライスでもごちそうしてあげるよ。(熊本市・漢字まちがえたかな8才)……【影：よし，どこの学校だ？】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



高速シューティング・ゲームを存分に

究極DEX

遠藤　高志

はじめに

ついにやりました。メインは98%マシン語で，最高で6機の敵，24個の敵弾が1～4ドット単位で画面をかけまわります。

STORY

見て見ぬふりなんてできないのさ…。

遊びかた

✚字ボタンで自機を8方向に動かし，Ⓐボタンでレーザーを撃って，追ってくる敵機を撃破してください。敵弾には直進弾・誘導弾・炸裂弾の3種類があります。

敵や敵弾に当たるとフラッシュ・バリアが作動しますが，5回当たると1機失ってしまいます。このとき，デルタ変調で「うあー」と叫ぶので，よく聞いてください。

一定数敵が出現するとクリアで，フラッシュ・バリアが一つ追加され，1UPします。全8面です。タイトル画面でセレクト・ボタンを押すと2周目からはじめられます。

プログラムの入力方法

リスト1，**リスト2**の順に打ち込んで，SAVEしてから，**リスト1**をLOAD，RUNし，**リスト2**をLOAD，RUNしてください。

最後に

マシン語を使ったのははじめてなので，苦労しました。当たり判定は，ぼくのやりかたが一番効率がいいと思います。自機と敵との差をとって，

```
CMP   #C=(12)
BPL   NOT
CMP   #F4=(-12)
BMI   NOT
  ⋮
```

とやっているわけです。作っていてファミコンは本当にすごいハードだなと思いました。スーパーファミコンにもBASICをだしてもらいたいものです。

最後にマシン語を教えてくれた大阪府立三国丘高校数学部のO君どうもありがとう。

プログラム入力上の注意

リスト中のm5，m6，m7はキャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY1, CHR＄ (253)……m5
KEY2, CHR＄ (254)……m6
KEY3, CHR＄ (255)……m7

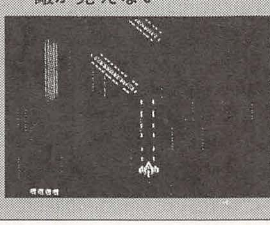
と定義し，ファンクション・キーの F1 ～ F3 でそれぞれ入力してください。

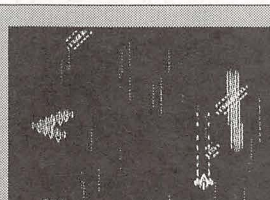
★ ★ ★



▲《写真1》タイトル画面。スタート・ボタンでいざ出発

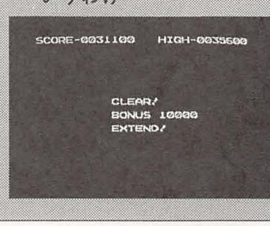
▼《写真2》高速シューティング・ゲームだ。敵が見えない





▲《写真3》高速のため写真がみだれていることをおわびします

▼《写真4》一定数敵が出現すると面クリアというわけ



★今年の1月号を買いのがしてしまいました。どうやったら手に入りますか。(新潟市・此村方宏16才)……【編：本屋さんに注文すれば，大丈夫ですよ。送料もかからないのでいいでしょう。10日ぐらいかかります。】

《第１表》変 数 表

変数	内容
R	面数
SC	スコア
HI	ハイスコア
LE	残機数
SH	バリア数
SP	何周目か
A	0のこと

《第２表》難易度設定(50行)の手びき

アドレス	内容
F0	スコア下位
F1	スコア上位
F2	常に16
F3	出現可能な敵の数×16
F4	クリアまでのカウント
F5	敵弾スピード
F6	敵スピード
F7	敵出現間隔
F8	敵弾の種類

3ビット＝0〜7

D2	D1	D0
△↲	↓	↙↘

アドレス	内容
F9	メイン脱出用
FA	コントローラ
FB	レーザー
FC	スクロール座標
FD	スプライト3，5，7番のX増分
FE	
FF	

《リスト１》究極DEXのマシン語データ・プログラム・リスト

```
10 CLEAR&H6C00:AD=&H6C00:NU=70:CLS:LOCATE6,6PRINT"FINAL DEX LIST1":LOCATE8,10PRI
NT"10 ﾋﾞｮｳﾏｯﾃﾈ!"
20 FORJ=0TO7:READ A$:C=0:FORI=0TO7:Z=VAL("&H"+MID$(A$,1+I*2,2)):POKEAD,Z:AD=AD+1
:C=C+Z:NEXT:IFRIGHT$(HEX$(C),2)<>RIGHT$(A$,2)THEN50
30 NEXT:NU=NU+10:IFNU<210THEN20
40 LOCATE1,12PRINT"ｵﾜﾘﾏｼﾀ LIST2 ｦ LOAD ｼﾃｸﾀﾞｻｲ":PLAY"T303M1V4Y2:T303M0V10:O2":PL
AY"#D4F2CAG2:R2D4F2CAG2:G4F4":PRINT:END
50 LOCATE2,12PRINT NU"ｷﾞｮｳ ﾉ"J+1"ｺﾒ ｶﾞ ﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ":BEEP:END
60 '
70 DATA A5FA2901F01AAD0787,0238E9EBB012A20072,FE0302FE0302E8E8D6,E8E88A38E910D0F
04B,A5FA2902F01AAD0384,0238E9089012A2006F,DE0302DE0302E8E896,E8E88A38E910D0F04B
80 DATA A5FA2908F01AAD0087,0238E9409012A200A7,DE0002DE0002E8E890,E8E88A38E910D0F
04B,A5FA2904F01AAD088B,0238E9DAB012A20061,FE0002FE0002E8E8D0,E8E88A38E910D0F04B
90 DATA A9468D0040A91D8D0F,0140A9328D0340A995,008D0520A5FC38E974,01D002A9EF85FC8
D79,05208D0240A9058D2F,1640AD16402905F077,31A5FBD02DA9018SFD,FBAD0B028D1302186F
100 DATA 690C8D1702AD0002CA,8D10028D1402A97C67,8D0440A9928D0540DE,A9FF8D0640A908
8DB9,0740A5FBF026A2009F,BD100238E9049D10A1,02E8E8E8E8E008D05A,F5AD1002C904B00C3D
110 DATA A90085FBA9EF8D105E,028D1402AD0B021877,69068D1B02AE0802D1,A5FC2908F004E8
E896,E8E88E1802A200BDD7,2002C9EFD02D8A65C6,F7C5F4B0034C746E91,186D03029D23029DE9
120 DATA 2B021869089D27027C,9D2F02A9009D200236,9D2402A9089D28023B,9D2C02A4F6FE20
0285,FE2402FE2802FE2C76,0288D0F18A24F2F0DB,474A4A4A4A4AA8BD1E,23021879FD009D2373
130 DATA 02BD27021879FD0076,9D2702BD2B02187941,FD009D2B02BD2F02B5,1879FD009D2F02
C925,FD900EB9FD0049FF99,18690199FD001890C0,07BD2302C90390EB30,BD230238ED1B02C9ED
140 DATA 0C1017C9F43013BDF0,200238ED0802C90C26,1008C9F43004A901B3,85F9A5FBF077BD
2365,0238ED1302C9101025,6CC9F03068BD20029C,38ED1002C910105D7D,C9F03059BD23028DB1
150 DATA F3028DFB0218690808,8DF7028DFF02BD20F1,028DF0028DF402181C,69088DF8028DFC
0283,A9EF9D20029D24021A,9D28029D2C028D102F,028D1402A90085FBCE,A90F8D0C408D0D406B
160 DATA A9088D0E408D0F4068,A5F018690185F0A531,F169008SF1BD2002AF,C9DC9018A9EF9D
20A2,029D24029D28029D29,2C02C6F4A5F4D00455,A90285F98A18691044,AAC5F3F0034C276D35
170 DATA A5FC2908F015ADF074,02C9EFF00EA9EF8DDD,F0028DF4028DF802FC,8DFC02A2008A29
0FEF,4A4A1869014A4901AA,18690124F8D0034CBD,636FBD8002C9EFD099,398A65FCC9309003B0
180 DATA 4C636F8A29F0A8B922,2002C9C010034C636D,6FC91090F99D8002F0,B927029D8302A9
9F4C,8D0440A9868D0540D2,A9008D0640A9FA8DAC,0740BD80021865F5F8,9D80028A290FC904AE
190 DATA D006DE830218901F00,C908D006FE83021842,9015C90CD011BD839B,02CD1B023006DE
8383,02189003FE8302BDED,830238ED1B02C90898,1017C9F83013BD8068,0238ED0802C9081012
200 DATA 08C9F83004A901852C,F9BD8002C9DC900875,A9EF9D800218900B6A,BD8302C9F0B0F1
C965,1090EDE8E8E8E8E00D,60F0034C9D6EE6F787,6020202020202040,2020202020202000
210 '
220 '*** 「 ｷｭｳｷｮｸ DEX 」 ***
```


★パソコンのゲームはやたらと高い！ディスク何枚組！とかいうヘンな売り文句もやめてくれ。(山口県玖珂郡・もちお16才)……【編：OF版読者の意見ホンキで〰〰ですね。影：OFはギャグだけのコーナーじゃない。】

《リスト2》究極DEXのメイン・プログラム・リスト

```
10 'm6m6m6m5 FINAL DEX m5m6m6m6
20 CLEAR&H6C00:A=&H0:HI=A:CGEN2:CGSET,1:POKE&H4015,15
30 POKE&H2000,&H90:CLS:POKE&H2005,A:POKE&H2005,A:POKE&HF0,A,A,16:GOSUB350
40 'm6m6m6m5 ROUND START m5m6m6m6
50 R=R+1:T=VAL(MID$("46446646",R,1)):POKE&HF3,T*16,160-(T=6)*40,SP*2,SP,A,VAL(MI
D$("22434377",R,1))
60 'm6m6m6m5 LET'S TRY m5m6m6m6
70 CLS:SPRITEOFF:GOSUB220:LOCATE10,10PRINT"ROUND"SP"-"MID$(STR$(R),2,1):LOCATE11
,12PRINT"LEFT "LE:PAUSE90
80 CLS:POKE&H200,180,172,32,128,180,173,32,136,188,174,32,126,188,175,32,138:FOR
I=0TO25:POKE&H48,RND(32),RND(29):PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT
90 POKE&HF9,A,A,A,239,1,255,2:POKE&H210,239,213,2,A,239,213,2,A,A,213,3,A
100 FORI=0TO55:POKE&H220+I*4,&HEF:NEXT:GOSUB200:SPRITEON
110 'm6m6m6m5 MAIN m5m6m6m6
120 POKE&HFA,STICK(A):CALL&H6C00:IFPEEK(&HF9)=A THEN120
130 IFPEEK(&HF9)=2FORI=A TO5:PALETB A,50,48,33,2:CGSET,1:NEXT:GOTO260
140 'm6m6m6m5 OUT m5m6m6m6
150 POKE&H400C,&HF,A,&H8,&HF8:PALETB A,41,48,33,2:SH=SH-1:GOSUB200:PAUSE8:CGSET,
1:IFSH>-1THEN90
160 DEFMOVE(6)=SPRITE(10,1,1,32,A,3):POSITION6,PEEK(&H203),PEEK(&H200):MOVE6:SPR
ITEA:SPRITE1:FORI=A TO127:POKE&H4011,I:POKE&H4011,A:POKE&H400C,206,208,206,208:N
EXT
170 PAUSE30:LE=LE-1:SH=4:IFLE>-1THEN70
180 CLS:SPRITEOFF:LOCATE10,10PRINT"GAME OVER":GOSUB220:PAUSE150:GOTO30
190 'm6m6m6m5 STATUS m5m6m6m6
200 CAN6:IFSH>0FORI=0TO SH-1:POKE&H2E0+I*4,214,118,2,10+I*8:NEXT
210 RETURN
220 SC=PEEK(&HF1)*256+PEEK(&HF0):IFSC>HI HI=SC
230 LOCATEA,1PRINT"SCORE-"RIGHT$("0000"+MID$(STR$(SC),2,5),5)"00","  HIGH-"RIGHT
$("0000"+MID$(STR$(HI),2,5),5)"00"
240 RETURN
250 'm6m6m6m5 CLEAR m5m6m6m6
260 CLS:SPRITEOFF:GOSUB220:POKE&H4000,90,32,64,32:LOCATE10,10PRINT"CLEAR!":FORI=
A TO127:POKE&H4011,I:POKE&H4011,255-I:POKE&H4004,68,155,119,121:NEXT
270 LOCATE10,12PRINT"BONUS"R*50"00":LOCATE10,14PRINT"EXTEND!":SC=SC+R*50:POKE&HF
0,SC MOD 256,SC/256:GOSUB220:LE=LE+1
280 SH=SH-(SH<4):PAUSE150:IFR<8THEN50
290 'm6m6m6m5 ENDING m5m6m6m6
300 CLS:FORI=A TO40:POKE&H48,RND(27),RND(23):PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:FORI=1TO
3:PALETB I,A,39+(I=2)*2+(I=3)*6,A,A:NEXT:RESTORE330:FORI=A TO4:READA$,C:FORJ=1TO
LEN(A$):K=2-(I=A)*6+J:COLOR K,6+I*2,C:LOCATE K,6+I*2PRINTMID$(A$,J,1)
310 POKE&H400C,222,A,121,120:PAUSE2:NEXT:PAUSE30:NEXT:FORJ=A TO4:PAUSE5:FORI=A T
O64:POKE&H4011,I:PAUSE1:POKE&H4011,A:NEXT:NEXT
320 FORJ=A TO13:LOCATEA,J:PRINT"                                ":LOCATEA,22-J:PRINT
"                                ";:NEXT:CGSET,1:LOCATE8,10PRINT"TRY AGAIN!":PAUSE15
0:SP=SP+1:R=A:GOTO50
330 DATA NICE PLAY!,1,YOU CLEARED ALL ROUND.,0,BUT THERE ARE MANY ENE-,2,MIES AG
AINST YOU.,2,CAN YOU SURVIVE?,3
340 'm6m6m6m5.TITLE m5m6m6m6
350 FORI=A TO80:LOCATERND(28),RND(23):PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:GOSUB220:LOCATE
10,3PRINT"ｷｭｳｷｮｸ":RESTORE410:FORI=0TO8:READA$:LOCATE5,5+I:PRINTA$:NEXT:LOCATE9,1
5PRINT"HIT START!"
360 LOCATE10,18PRINT"1989 T.E":LOCATE7,21PRINTCHR$(180)" TAKASHI END":LOCATE4,23
PRINT"ALL RIGHTS RESERVED";:COLOR15,18,1:COLOR17,18,1
370 PALETB 1,14,RND(12)+39,A,A:ONSTRIG(A)+1GOTO370:POKE&H4000,191,131,10,8:SC=A:
R=A:LE=2:SH=4:SP=1-(STRIG(A)=2):PAUSE50:CLS
380 'm6m6m6m5 GAME START m5m6m6m6
390 RESTORE390:FORI=2TO7:READA$,C:DEFSPRITEI,(C,1,A,A,1)=A$:SPRITEI,A,239:NEXT:D
ATA"ﾁﾞﾂﾞｿﾞﾀﾞ",1,"ｯｶﾞｭｮ",3,"ﾁﾞﾂﾞｿﾞﾀﾞ",1,"ｯｶﾞｭｮ",3,"ﾁﾞﾂﾞｿﾞﾀﾞ",1,"ﾍﾟﾎﾟﾋﾟﾌﾟ",2
400 FORI=0TO23:POKE&H281+I*4,&HD5,1-((I AND3)=3)*2:NEXT:DEFMOVE(7)=SPRITE(10,A,1
,1,A,3):POSITION7,A,239:MOVE7:RETURN
410 DATA"m5m5m5m5  m5m5m5m5m5 m5    m5"
420 DATA"m5m6m6m6m5 m5m6m6m6m6 m5m5 m5m5"
430 DATA"m5m7m7m7m5 m5m7m7m7m7 m6m5 m5m6"
440 DATA"m5    m5 m5m5m5m5m5 m7m5m5m5m7"
450 DATA"m5    m5 m5m6m6m6m6  m5m6m5 "
460 DATA"m5    m5 m5m7m7m7m7 m5m5m7m5m5"
470 DATA"m5m5m5m5m6 m5m5m5m5m5 m5m6 m6m5"
480 DATA"m6m6m6m6m7 m6m6m6m6m6 m6m7 m7m6"
490 DATA"m7m7m7m7  m7m7m7m7m7 m7    m7"
```



評：楽しそうだね（編）

by チック・タック



評：どうしてどうして（影）

by 金子修一

★77AV用のソフトがめっきり減った今，ベーマガだけが頼りです。(北海道恵庭市・山内武士16才)……【編：頼りにしてますよ，影さん。ポン（と肩をたたく）。影：そこそこ，もっと強くもんでくれ。編：………。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



BASICの勉強にもなるゾ!!

ABCポテト

MORIYA GAMES

⊙内容

タヌキの山に住んでいたポコロンは，ある日，くまにおそわれたとサ。山を追いだされたポコロンは，食べものがなくてこまったとサ。しかし，よく見れば，そこにはアルファベット型のポテトが……。

⊙遊びかたァ

[2][4][6][8]で上下左右に動きます。ポテトをパソコンの命令のように，順番に取っていってください（ABSやPRINTというように）。そろえたら，スペース・キーを押すと，その命令語のつづりが合っているかを判定し，合っていれば画面の一番左側の“ポテト”のメータが一つ消えます。このようにして，命令語をどんどん作っていって，“ポテト”のメータを0にすれば面クリアです。

一応，命令後は，F-BASIC V3.0の命令語163種（ON文などをのぞく）すべて正解になります。つまり文法書をみれば，だれでもクリアできる（と思う…？）し，自分がどれだけBASICを知っているかの目安(めやす)にもなるというわけだ!!

⊙死ィ

右の“TIME”のメータがなくなると，もう一度その面からでです。

命令語を取るのを失敗して，ギブアップしたいときは，[G]キーを押してください。タイムが短いという人は，プログラム中の310行の一番右の数字を大きくしてみてください。

⊙面カイゾゥ

全5面しかないので，ぜひ自分で面を作ってみてください。

プログラム中の680行～780行の面データは，左から1面，2面…となっています。

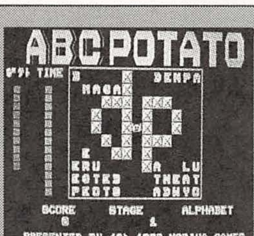
《第1表》変数表

変数	内容
PX PY SX SY	…ポコロンの座標用
SC	……スコア
ST	……面
TM$	…いままでに取ったアルファベット
MO$	…面データ
MD$	…画面データ
PM	……“ポテト”のメータ
TI	……タイム

データは0が空白，1がブロック。2がポコロン，A～Z，?，#，$などが，ポテトです。

一番下の780行の数字は，その面ごとの命令語の数（ゲーム画面の一番左の“ポテト”のメータ）ですので，自分の作った面に，いくつ命令語を作ったか数(かぞ)えて入力してください。

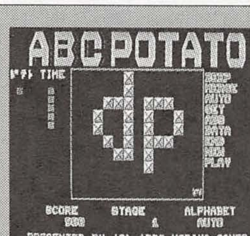
★　★



▲《写真1》ゲーム・スタート！中央のポコロンを動かして文字を取れ



▼《写真2》こうやってF-BASICの命令になるようにする。



▲《写真3》“ポテト”のところの数だけ命令を集めることができればクリア！



▼《写真4》ステージ2はすこし複雑だ！残りポテト数を頭に入れて取れ！

★うちの国語の先生（推定年令50才，男）は，数をかぞえるとき，「ワン，ツー，さん，し」と数えます。ちなみに丹波哲郎に似ています。（愛知県刈谷市・神谷　正13才）……【影：つぎはウー，リュウ，なな，はちだ！】

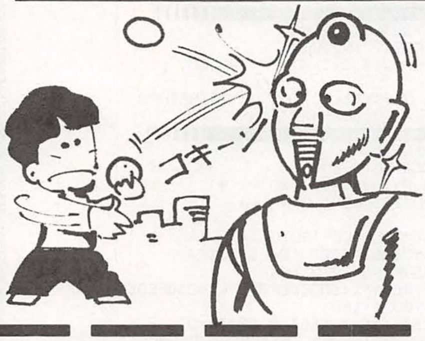
ABCポテトのプログラム・リスト

```
10 '
20 '|∩♥♥♥♥●●●●●○○○○○·······ABC POTATO····MORIYA-002·········○○○○○●●●●●♥♥♥♥∩|
30 '|∪♥●●●●●○○○○○·····PRESENTED BY MORIYA GAMES···1989.5.30·····○○○○○●●●●●♥∪|
40 '
50 GOTO 300
60 '||||||█████████|||||| SUB ||||||█████████||||||
70 PUT@ (M*24+164,N*12+36)-(M*24+187,N*12+47),B%,PSET,7:RETURN
80 PUT@A(M*24+164,N*12+36)-(M*24+187,N*12+47),T%,PSET  :RETURN
90 FOR OO=-1 TO 1:FOR PP=-1 TO 1:SYMBOL(O+OO*2,P+PP),Q$,2,1,R:NEXT PP,OO
100 SYMBOL(O,P),Q$,2,1,S:RETURN
110 LINE(126,175)-(210,184),PSET,0,BF:O=128:P=176:Q$=STR$(SC):GOSUB 90:RETURN
120 LINE(PX*24+164,PY*12+36)-(PX*24+187,PY*12+47),PSET,0,BF:RETURN
130 '||||||█████████|||||| MOVE ||||||█████████||||||
140 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 140 ELSE IF I$=" " THEN 220
150 Z=VAL(I$):M=PX:N=PY:IF I$="G" THEN INTERVAL OFF:GOTO 600
160 SX=(Z=4 AND PX>0)-(Z=6 AND PX<12):SY=(Z=8 AND PY>0)-(Z=2 AND PY<9)
170 IF MD$(PX+SX,PY+SY)="1" THEN PLAY"L3203CDE","L3203EDC":GOTO 140
180 GOSUB 120:PX=PX+SX:PY=PY+SY:GOSUB 120
190 M=PX:N=PY:GOSUB 80:IF MD$(PX,PY)="0" THEN PLAY"O6L64CD":GOTO 140
200 TM$=TM$+MD$(PX,PY):TM=TM+1:MD$(PX,PY)="0":PLAY"O5L32CDE","O6L32EDC"
210 O=TM*16+448:P=176:Q$=RIGHT$(TM$,1):R=6:S=2:GOSUB 90:GOTO 140
220 FOR I=0 TO 164:IF TM$=F$(I) THEN240 ELSE NEXT:PLAY"L16O3CDEFG","L16O3GFEDC"
230 TM$="":TM=0:LINE(432,175)-(639,184),PSET,0,BF:GOTO 140
240 PLAY"L16O6CDEFG","L16O6GFEDC":LINE(462,175)-(639,184),PSET,0,BF:TM=0
250 PM=PM-1:LINE(24,PM*8+51)-(39,160),PSET,0,BF:IF PM<1 THEN TM$="":GOTO 280
260 O=482:P=(VAL(RIGHT$(MO$(ST),2))-PM)*10+28:Q$=TM$:TM$="":GOSUB 90
270 SC=SC+100:GOSUB 110:GOTO 140
280 SC=SC+500*ST:PLAY"O5L4CDEFGABO6C","O6L4CO5BAGFEDC":GOTO 460
290 '||||||█████████|||||| READ ||||||█████████||||||
300 CLEAR 2000:WIDTH 80,25:DIM B%(17),T%(53),F$(164),MO$(6),MD$(12,9)
310 SC=0:ST=0:RESTORE:ON INTERVAL GOSUB 570:INTERVAL 20
320 FOR I=0 TO 17:READ A$:B%(I)=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>32767)*65536!:NEXT
330 FOR I=0 TO 53:READ A$:T%(I)=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>32767)*65536!:NEXT
340 FOR J=1 TO 11:FOR I=1 TO 5:READ A$:MO$(I)=MO$(I)+A$:NEXT I,J
350 FOR I=0 TO 164:READ F$(I):NEXT
360 '||||||█████████|||||| TITLE ||||||█████████||||||
370 FOR I=9 TO 12:READ A$:LOCATE 7,I:PRINT CHR$(17)+CHR$(6)+A$:NEXT
380 O=224:P=132:Q$="PUSH ANY KEY":R=5:S=2:GOSUB 90
390 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN PLAY"V15T120O6L16CDE","V15T120O6L16EDC" ELSE 390
400 FOR I=0 TO 8:LOCATE 0,24:PRINT:NEXT:R=6:S=2:GOSUB 110
410 O=48:P=192:Q$="PRESENTED BY (C) 1989 MORIYA GAMES":R=2:S=7:GOSUB 90
420 LINE(160,34)-(478,157),PSET,5,B:LINE(161,35)-(477,156),PSET,4,B
430 O=96:P=165:Q$="SCORE":R=1:S=7:GOSUB 90:O=256:Q$="STAGE":GOSUB 90
440 O=432:Q$="ALPHABET":GOSUB 90:O=2:P=36:Q$="ﾎﾟﾃﾄ TIME":GOSUB 90:R=6:S=2
450 '||||||█████████|||||| PUT ||||||█████████||||||
460 ST=ST+1:TI=13:LINE(0,52)-(159,155),PSET,0,BF:IF ST>5 THEN ST=1
470 LINE(334,175)-(639,184),PSET,0,BF:O=336:P=176:Q$=STR$(ST):GOSUB 90
480 LINE(164,36)-(475,155),PSET,0,BF:LINE(480,35)-(639,155),PSET,0,BF
490 FOR N=0 TO 9:FOR M=0 TO 12:MD$(M,N)=MID$(MO$(ST),N*13+M+1,1)
500 K=(MD$(M,N)="1" OR MD$(M,N)="2"):IF K THEN ON VAL(MD$(M,N)) GOSUB 70,80
510 IF MD$(M,N)="2" THEN MD$(M,N)="0":PX=M:PY=N ELSE IF MD$(M,N)="0" THEN 530
520 IF NOT K THEN O=M*24+169:P=N*12+39:Q$=MD$(M,N):R=6:S=2:GOSUB 90
530 NEXT M,N:FOR I=52 TO 148 STEP 8:LINE(104,I)-(119,I+6),PSET,4,BF:NEXT
540 PM=VAL(RIGHT$(MO$(ST),2)):FOR I=52 TO PM*8+51 STEP 8
550 LINE(24,I)-(39,I+6),PSET,4,BF:NEXT:INTERVAL ON:GOTO 140
560 '||||||█████████|||||| INTERVAL ||||||█████████||||||
570 TI=TI-1:LINE(104,TI*8+52)-(119,160),PSET,0,BF
580 IF TI=0 THEN INTERVAL OFF:GOTO 600 ELSE RETURN
590 '||||||█████████|||||| GIVE UP ||||||█████████||||||
600 PLAY"O3L4CDEFGABO4C","O4L4CO3BAGFEDC":ST=ST-1:TM$="":TM=0:GOTO 460
610 '||||||█████████|||||| DATA ||||||█████████||||||
620 DATA 0000,003F,FFFF,23FF,F12C,FFCA,3B3F,152E,CCAA,3BB1,552E,C8AA,3B15
630 DATA 152C,AA8A,3155,513A,AAAB,0000,0000,0000,0000,0000,0000,01FF,0006
640 DATA 1840,0E18,600F,00E0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
650 DATA 7000,0EF9,FF9F,FFFF,FF3E,187C,7E18,7EFF,FFFF,FF00,FF1F,FFF0,0000
660 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,01FF,0006,1840,0E18,600F
670 DATA 00E0,0000,0000,0000,0000,0000,0000
680 DATA B0000100DENPA,211IDINT11111,C000L000RELIC,2ABS0000000SA,11ABCDEFGHI11
690 DATA 0MAGA10000000,0000000000001,TNI00000APCR0,0T00L00110050,11@0002000J11
700 DATA 0001110111000,0LRU0LS000AV0,111111111111@,0N0COS01100ST,11$RQPONMLK11
710 DATA 0010010100100,0100000111000,BSTCOOLET@PUT,0001G00110000,1111111111111
720 DATA 0010012100100,011A000000011,0NNE1CLS01111,0I11111111100,0.00STAFF0000
730 DATA 0001010111000,0000DSKINI011,CENL10E010000,0N00011110A00,ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ=MORIYA
740 DATA 0E00110100000,10K0000000001,TESP00T01C01N,0TAN001000B00,ｱｼ====SAKARIN
750 DATA ERU00001A00LU,1FILES0LOMD01,111110001L01E,00000110COSQR,ﾒﾝﾃﾞｰﾀ=SOUMAN
760 DATA EGTEB000TNEAT,11L1110SAME01,000000000000C,111111000I00,PRESENTED0BYO
770 DATA PEOTS000ADWYO,11L1110NAME01,MORIYA1GAMES2,KANSU11110N00,0MORIYA0GAMES
780 DATA "10"          ,"09"          ,"12"          ,"10"          ,"02"
790 DATA ABS,ANPORT,ASC,ATN,AUTO,BEEP,BUBINI,BUBR,BUBW,CDBL,CHAIN,CHR$,CINT
800 DATA CIRCLE,CLEAR,CLOSE,CLS,COLOR,COM,COMMON,CONNECT,CONSOLE,CONT,COS,CSNG
810 DATA CSRLIN,CVI,CVS,CVD,DATA,DATE,DATE$,DEFFN,DEFINT,DEFSNG,DEFDRL,DEFSTR
820 DATA DEFUSR,DELETE,DIM,DSKF,DSKINI,DSKI$,DSKO$,EDIT,END,EOF,ERASE,ERR,ERL
830 DATA ERROR,EXEC,EXP,FIELD,FILES,FIX,FOR,TO,STEP,NEXT,FRE,GCURSOR,GET,GET@
840 DATA GOSUB,GOTO,HARDC,HEX$,IF,THEN,ELSE,INKEY$,INPUT,INPUT$,INPUT#,INSTR
850 DATA INT,INTERVAL,KEY,KEYLIST,KILL,LEFT$,LEN,LET,LINE,LINEINPUT,LINEINPUT#
860 DATA LIST,LLIST,LOAD,LOADM,LOAD?,LOC,LOCATE,LOF,LOG,LPOS,LPRINT,LSET,MERGE
870 DATA MID$,MKI$,MKS$,MKD$,MON,MOTOR,NAME,NEW,NEXT,OCT$,OPEN,PAINT,PEEK,PLAY
880 DATA POINT,POKE,POS,PRESET,PRINT,PRINT@,PRINT#,PRINTUSING,PSET,PUT,PUT@
890 DATA RANDOMIZE,READ,REM,RENUM,RESTORE,RESUME,RETURN,RIGHT$,RND,RSET,RUN
900 DATA SAVE,SAVEM,SCREEN,SGN,SIN,SKIPF,SOUND,SPACE$,SPC,SQR,STOP,STR$
910 DATA STRING$,SWAP,SYMBOL,TAB,TAN,TERM,TIME,TIME$,TROFF,TRON,UNLIST,USR,VAL
920 DATA VARPTR,WEND,WHILE,WIDTH
930 DATA "
940 DATA "
950 DATA "
960 DATA "
```



★親父にクレイ社のスーパーコンピュータを買ってもらったぜ!!電波さん，アフターバーナーを移植してください。(新潟県西頸城郡・究極の洗濯17才)……【影：そんなにお金があるんだったら，私におごってくれ～！】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



なんだか妙なブロックくずし

BOUNCE

バウンス

斉藤　大成

遊びかた

RUNすると，しばらくしてタイトル画面がでるのでリターン・キーを押してください。そのつぎに名前を入力して，Yキーを押せばゲーム・スタートです。

はじめにボールが一つでてきてふりこのように動くので，うまくタイミングを合わせてスペース・キーを押せばボールが発射されます。

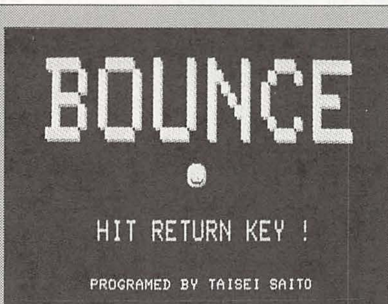
はずんでいるボールを落とさないようにバーを動かし，上のほうにある仮面にボールを当ててすべて仮面を消すとクリアです（ボールを3回当てると消える）。バーはテンキーの4と6でゆっくり動き，7と9で速く動きます。バーは一度キーを押すと止まらないので，スペース・キーなどで止めてください。

また，ボールがバーに当たるとき，当てる部分によって横の移動量が変化します。面が進むにつれて移動量が大きくなっていきます。

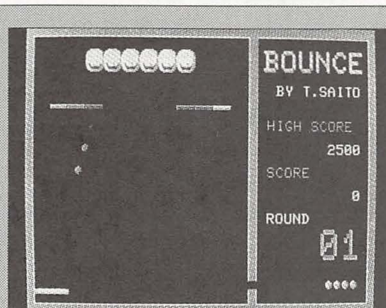
ブロックには2種類あって，白いブロックはボールをはねかえすだけのブロックです。青いブロックはボールがすりぬけると赤いブロックとなり，赤いブロックにボールを当てると青いブロックにな

《第1図》変数表

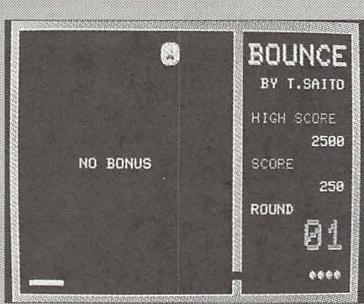
変数	内容
B	ボールの数
B(,)	ブロックの状態
D	ボールがあがっているかさがっているか
I，J	ループ用
K	残り何回当てればクリアか
M( )	仮面の状態
H	ボールの横の変化量の大きさ
R	ラウンド
R$	表示用
S	スコア
S( )	上位者スコア
NA$	名前
NA$( )	上位者名前
Y	ボールY座標
Y( )	ボールY座標(表示用)
Z	バーのX座標
ZI	バーのX座標(移動用)
X	ボールのX座標
M	ボールのX移動量



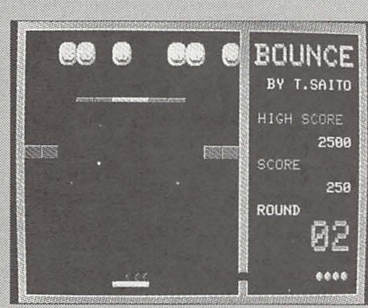
◀《写真1》タイトル画面。リターン・キーで名前入力になる



◀《写真2》ゲーム・スタート！一番上の仮面にボールを当てろ！



◀《写真3》ラウンドをクリアすると1UPチャンスだ!!でも失敗した



◀《写真4》これはラウンド2。左右にブロックがある。うまく使おう

★いたらすごいヤツ：バーコードを解読できるヤツ。(茨城県つくば市・勝　亮介14才)……【影：たしかにすごいとは思うけど，そんなことできてもたいしたメリットはないんじゃないか？編：そう言われるとそうですね。】

ります。

仮面にボールを当てると普通は10点入りますが，バーにボールを当てずに連続で当てていくと点数は10点，20点，40点と増えていきます。ただし40点より多くはなりません。

面クリアすると，かかったタイムに応じてボーナス点が入ります。そのあとに1UP（アップ）のチャンスがあります。仮面が一つ現れて，面クリアしたときのボールの位置からボールが落ちてきます。この仮面を消すと一つボールが増えますが，ここでボールを落としてしまってもボールは減りません。なお，このときには横の移動量の変化が2倍になっているので気をつけてください。

4と6，7と9をうまく使いわけて，仮面をねらってボールを当てるのがコツです。またブロックにボールが当たったとき，ボールは横にははね返りません。

それから，ゲーム中にESCキーを押さないでください。

BOUNCEのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■■■      BOUNCE'      1989 1/14 - 1989 4/23     By Taisei Saito   ■■
30 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
40 GOTO 960
50 '■■■■■■■■■ メイン ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
60 'ホ゛ール ダ゛ス,ホ゛ール ハッシャ
70 K=18:H=.15+R/100:TIME$="00:00:00"
80 P1=1:P2=0:A=3000:GOSUB 860
90 FOR I=10 TO 1 STEP-3:PLAY"L32V=I;O5CEGB","L32V=I;O4EGBO5D","L8V=I;O3C":NEXT
100 PLAY"V8L16","V8L16","V5L16"
110 ON INTERVAL GOSUB 790:INTERVAL 2:INTERVAL ON:SCREEN 7,7
120 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 120
130 FOR I=51-B*2 TO 1 STEP -1:A=70:GOSUB 860
140 LINE(204+I*8,176)-(211+I*8,181),PSET,0,BF
150 PUT@A(192+I*8,176)-(203+I*8,181),BO,PSET:NEXT
160 X=200:M=-15:D=-1:Y=12:F=10
170 LINE(X,176)-(X+11,181),PSET,0,BF:IF X>200 THEN M=M-1 ELSE M=M+1
180 M=M+INT(RND(1)*3)-1:X=X+M
190 IF X<16 THEN X=16:M=M+1 ELSE IF X>388 THEN X=388:M=M-1
200 PUT@A(X,176)-(X+11,181),BO,PSET:A=30:GOSUB 860
210 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 230 ELSE 170
220 'ハ゛ー ウコ゛カス
230 N=PEEK(&HFD01):Z1=Z+10*((N=52)-(N=54))+20*((N=55)-(N=57))
240 IF Z1<16 THEN Z1=16 ELSE IF Z1>335 THEN Z1=335
250 IF Z=Z1 THEN 290
260 LINE(Z,182)-(Z+63,185),PSET,0,BF:PUT@A(Z1,182)-(Z1+63,185),BA,PSET
270 Z=Z1
280 'ホ゛ール ウコ゛カス
290 LINE(X,Y(Y))-(X+11,Y(Y)+5),PSET,0,BF:X=X+M:Y=Y+D
300 IF X<17 THEN X=16:M=-M:GOSUB 840 ELSE IF X>387 THEN X=388:M=-M:GOSUB 840
310 PUT@A(X,Y(Y))-(X+11,Y(Y)+5),BO,PSET
320 IF Y=0 OR Y=12 THEN 350
330 A=Y+D/2:IF A=5 OR A=8 THEN 460 ELSE 230
340 'カメン,ハ゛ー ニ アタック ショリ ナド
350 D=-D:IF Y=0 THEN 380
360 IF Z-11>X OR Z+63<X THEN 550
370 FOR I=1 TO 5:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT:M=M-(X-Z-26)*H:F=10:GOTO 230
380 A=INT((X+21)/32):ON M(A) GOTO 400,410,420
390 GOTO 230
400 PUT@A(A*32-16,16)-(A*32+15,31),M2,PSET  :S=S+F:GOSUB 910:M(A)=2:GOTO 430
410 PUT@A(A*32-16,16)-(A*32+15,31),M3,PSET  :S=S+F:GOSUB 910:M(A)=3:GOTO 430
420 LINE (A*32-16,16)-(A*32+15,31),PSET,0,BF:S=S+F:GOSUB 910:M(A)=4:GOTO 430
430 FOR I=1 TO 3:BEEP1:FOR J=0 TO I*2:BEEP0:NEXT J,I
440 K=K-1:IF K=0 OR K=-3 THEN 610 ELSE 230
450 'フ゛ロック ニ アタック ショリ ナド
460 IF A=8 THEN 480
470 A=INT((X+21)/32):ON B(A,0)+1 GOTO 230,530,490,500
480 A=INT((X+21)/32):ON B(A,1)+1 GOTO 230,530,510,520
490 B(A,0)=3:PUT@(A*32-16,54)-(A*32+15,56),B1,PSET,3:GOTO 230
500 B(A,0)=2:PUT@(A*32-16,54)-(A*32+15,56),B1,PSET,1:GOTO 530
510 B(A,1)=3:PUT@(A*32-16,87)-(A*32+15,95),B2,PSET,3:GOTO 230
520 B(A,1)=2:PUT@(A*32-16,87)-(A*32+15,95),B2,PSET,1:GOTO 530
530 D=-D:GOSUB 850:GOTO 230
540 'ミス
550 INTERVAL OFF:A=50:GOSUB 860:LINE(X,Y(Y))-(X+11,Y(Y)+5),PSET,0,BF
560 SOUND 6,15:SOUND7,1:SOUND 8,15
570 FOR I=2 TO 0 STEP -1:A=I:GOSUB 880:A=150:GOSUB 860:NEXT:GOSUB 870
580 SOUND 6,20:SOUND7,1:SOUND 8,16:SOUND 12,30:SOUND 13,0
590 A=8000:GOSUB 860:IF K<1 THEN 750 ELSE B=B-1:IF B=0 THEN 1520 ELSE 80
600 'クリア
610 INTERVAL OFF:FOR I=1 TO 7:A=50:GOSUB 860:A=I:GOSUB 880:NEXT:GOSUB 870
620 IF K=-3 THEN 730
630 GOSUB 900:LOCATE7,12:PRINT"ROUND CLEAR !":A=5000:GOSUB 860
640 BO=INT((500-2*TIME)/10)*10:IF BO>0 THEN 660
650 LOCATE 9,14:PRINT"NO BONUS":GOTO 690
660 LOCATE 8,14:PRINT"BONUS"+STR$(BO):GOSUB 860
670 FOR I=BO TO 1 STEP -10:BO=BO-10:LOCATE 13,14:PRINT STR$(BO)+" "
680 S=S+10:GOSUB 920:PLAY"V8O5G64":A=30:GOSUB 860:NEXT
690 A=5000:GOSUB 860
700 GOSUB 900:LOCATE 7,12:PRINT"1 UP CHANCE !":GOSUB 860
710 GOSUB 900:FOR I=1 TO 12:B(I,0)=0:B(I,1)=0:NEXT:M=0:H=H*2
720 A=INT(RND(1)*12)+1:PUT@A(A*32-16,16)-(A*32+15,31),M1,PSET:M(A)=1:GOTO 230
730 LOCATE 10,13:PRINT"1 UP !":PLAY"V10O7L32CEGB":A=5000:GOSUB 860
740 B=B+1:B=B+(B>10):GOTO 760
750 LOCATE 8,12:PRINT"NO BONUS":A=5000:GOSUB 860:GOTO 760
760 SCREEN,0:GOSUB 890:LINE(528,139)-(610,164),PSET,0,BF:R=R+1:GOTO 1330
770 END
780 '■■■■■■■■■ サフ゛ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
790 PLAY P$(P1,1),P$(P1,2),P$(P1,3)
800 P1=P1+1
810 IF P1= 9 THEN IF P2=0 THEN P1= 1:P2=1 ELSE P2=0
820 IF P1=17 THEN IF P2=0 THEN P1= 9:P2=1 ELSE P2=0:P1=1
830 RETURN
840 M=M+INT(RND(1)*3)-1
850 FOR J=1 TO 3:BEEP1:BEEP0:BEEP0:NEXT:RETURN
860 FOR J=1 TO A:NEXT:RETURN
870 FOR J=1 TO 7:COLOR=(J,J):NEXT:RETURN
880 FOR J=1 TO 7:COLOR=(J,A):NEXT:RETURN
890 LINE(16,8)-(399,191),PSET,0,BF:RETURN
900 LINE(16,8)-(399,150),PSET,0,BF:RETURN
910 F=F*2:IF F=80 THEN F=40
920 IF S>S(0) THEN 940
930 LOCATE 32,14:PRINTUSING"######";S:RETURN
940 LOCATE 32,14:PRINTUSING"######";S:LOCATE 32,10:PRINTUSING"######";S:RETURN
950 '■■■■■■■■■ ショキセッテイ,ヘンスウ,ソノタ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
960 COLOR 7,0:SCREEN 7,7:WIDTH 40,25:GOSUB 870
970 CLEAR 6000:DEFINT A-G,I-Z:RANDOMIZETIME/3
980 DIM BA(47),BO(13),UP(95),M1(95),M2(95),M3(95),B1(5),B2(19)
990 DIM D$(25,1),B(12,1),Y(12),M(12),P$(16,3)
1000 FOR I=0 TO 47:READ BA(I):NEXT :FOR I=0 TO 13:READ BO(I):NEXT
1010 FOR I=0 TO 95:READ M1(I):NEXT :FOR I=0 TO 95:READ M2(I):NEXT
1020 FOR I=0 TO 95:READ M3(I):NEXT
```

★私は超能力者です。パソコンどころか機械全部さわる物をこわしてしまうのです。だから，何もさわらせてもらえない!!(埼玉県上尾市・原市のケロッチ14才)……【影：君の気持ちは，いたいほどよくわかるぞ!!】

```
1030 FOR I=0 TO  2:B1(I*2)=-10923:B1(I*2+1)=21844:NEXT:B1(0)=-1:B1(1)=-2
1040 FOR I=0 TO  8:B2(I*2)=-10923:B2(I*2+1)=21844:NEXT:B2(0)=-1:B2(1)=-2
1050 FOR I=1 TO 25:READ D$(I,0),D$(I,1):NEXT
1060 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 16:READ P$(J,I):NEXT J,I
1070 FOR I=0 TO 9:S(I)=2500-I*250:NEXT:FOR I=0 TO 12:Y(I)=I^2+32:NEXT
1080 '■■■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1090 SCREEN ,0
1100 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(40-I*4,40-I*2),"BOUNCE",12,8,I*4+1:NEXT
1110 SYMBOL(140,150),"HIT RETURN KEY !",3,2,6
1120 PUT@A(301,111)-(332,126),M1,PSET
1130 LOCATE 8,24:PRINT"PROGRAMED BY TAISEI SAITO"
1140 PLAY"T124V120BL64BABA06L12","T124V1001L64ABABA06L12","T124V1005R16L12"
1150 FOR I=12 TO 2 STEP -2:J=I/2:PLAY"V=I:G","V=I:D","V=J:G":NEXT
1160 SCREEN ,7
1170 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 1170
1180 CLS:BEEP:LOCATE 0,12:INPUT"INPUT YOUR NAME ! ",NA$
1190 NA$=LEFT$(NA$,10):PRINT"'"+NA$+"' OK (Y/N)?"
1200 A$=INKEY$:IF A$="N" THEN 1180 ELSE IF A$="Y" THEN 1210 ELSE 1200
1210 FOR I=12 TO 2 STEP -2:PLAY"V=I:L6407GC06GC05GC","V=I:L6405GC04GC03GC":NEXT
1220 R=1:S=0:B=5
1230 '■■■■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1240 'ｶｷｶｴﾅｲ ﾌﾞﾌﾞﾝ
1250 CLS:SCREEN ,0
1260 LINE(15,7)-(400,192),PSET,6,B:LINE(415,7)-(624,192),PSET,6,B
1270 PAINT(0,0),1,6
1280 LINE(400,176)-(415,181),PSET,0,BF
1290 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(425-2*I,17-I),"BOUNCE",4,2,I*4+1:NEXT
1300 COLOR 2:LOCATE 27,8:PRINT"HIGH SCORE":LOCATE 27,12:PRINT"SCORE"
1310 COLOR 7:LOCATE 28,5:PRINT"BY T.SAITO":LOCATE 27,16:PRINT"ROUND"
1320 'ｶｷｶｴﾙ ﾌﾞﾌﾞﾝ
1330 LOCATE 32,10:PRINTUSING"######":S(0):GOSUB 930
1340 IF R<10 THEN R$="0"+RIGHT$(STR$(R),1) ELSE R$=RIGHT$(STR$(R),2)
1350 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(530-2*I,140-I),R$,5,3,I*3+1:NEXT
1360 FOR I=1 TO B:PUT@A(608-I*16,176)-(619-I*16,181),BO,PSET:NEXT
1370 FOR I=1 TO 12:M(I)=0:NEXT
1380 FOR I=1 TO 6
1390 A=INT(RND(1)*12)+1:IF M(A)=1 THEN 1390
1400 M(A)=1:PUT@A(A*32-16 , 16)-(A*32+15 , 31),M1,PSET:NEXT
1410 Z=176:PUT@A(Z,182)-(Z+63,185),BA,PSET
1420 'ｶﾍﾞﾃﾞｰﾀ ﾍﾝｶﾝ,ﾋｮｳｼﾞ
1430 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 6
1440 A=VAL(MID$(D$((R-1) MOD 25+1,I),J,1))
1450 B(J*2-1,I)=(A-A MOD 3)/3:B(J*2,I)=A MOD 3
1460 NEXT J,I
1470 FOR I=1 TO 12
1480 IF B(I,0)>0 THEN PUT@(I*32-16,54)-(I*32+15,56),B1,PSET,13-B(I,0)*6
1490 IF B(I,1)>0 THEN PUT@(I*32-16,87)-(I*32+15,95),B2,PSET,13-B(I,1)*6
1500 NEXT:SCREEN 7,7:GOTO 70
1510 '■■■■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ , ﾗﾝｷﾝｸﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1520 GOSUB 890:FOR I=0 TO 1:SYMBOL(95-I,95-I),"GAME OVER",3,1,I*4+1:NEXT
1530 A=10000:GOSUB 860:CLS:A=0
1540 IF S(A)<S THEN 1550 ELSE A=A+1:IF A=10 THEN 1560 ELSE 1540
1550 FOR I=9 TO A STEP -1:S(I+1)=S(I):NA$(I+1)=NA$(I):NEXT:S(A)=S:NA$(A)=NA$
1560 FOR I=0 TO 9:J$(I)=SPACE$(22)
1570 A=LEN(STR$(I+1)):MID$(J$(I),4-A,A+LEN(NA$(I))+2)=STR$(I+1)+": "+NA$(I)
1580 A=LEN(STR$(S(I))):MID$(J$(I),22-A,A)=STR$(S(I)):NEXT
1590 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(50-I, 10-I),"BEST 10",3,1,I*6+1:NEXT
1600 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 1:SYMBOL(50-J,30+I*15-J),J$(I),3,1,J*6+1:NEXT J,I
1610 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(120-I,190-I),"HIT RETURN KEY !",3,1,I*6+1:NEXT
1620 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN CLS:GOTO 1090 ELSE 1620
1630 '■■■■■■■■ ﾃﾞｰﾀ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1640 'ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ
1650 DATA 1023,-1,-1,-64,22527,-1,-1,-43,-1,-1,-1,-1,22527,-1,-1,-43,-1,-1,-1
1660 DATA -1,-342,-21846,-21846,-21825,-1024,0,0,63,-1024,0,0,63,-1,-1,-1,-1
1670 DATA -21505,-1,-1,-22,1023,-1,-1,-64,682,-21846,-21846,-21888 :'BAR
1680 DATA 3591,-32576,2048,0,15,2046,-33,-642,-24368,3847,-257,-8195,32416
1690 DATA -12288 :'BALL
1700 DATA 255,-256,4095,-16,16383,-4,32767,-6,-1,-3,-1,-5,-961,-243,-249,-1989
1710 DATA -1,-3,-1,-8197,-1537,-4147,-897,-235,32256 ,42,16256,212,4095
1720 DATA -1200,213,21760,0,0,160,0,1024,0,2048,0,4096,0,8192,0,18368,496
1730 DATA 504,4032,16384,0,16386,0,1024,16,640,160,341,21824,42,-22016
1740 DATA 0,0,0,0,255,-256,4095,-16,16383,-4,32767,-6,-1,-3,-1,-5,-1,-3
1750 DATA -1,-5,-1,-3,-1,-8197,-1537,-4147,-897,-235,32256,42,16256
1760 DATA 212,4095,-1200,213,21760 :'MASK 1
1770 DATA 255,-256,4095,-16,16383,-4,32767,-2,-1,-3,-1,-997,-481,-4081,-497
1780 DATA -3845,-1,-8193,-1,-4097,-1,-1,-127,-32267,32512,234,16259,-15916,4095
1790 DATA -1200,213,21760,0,0,160,0,1024,0,2048,0,4096,0,8192,994,16864,4082
1800 DATA 496,3842,16386,2,16384,14,0,14,42,10752,85,21760,40,10752,0,0,0,0,219
1810 DATA 27904,3835,28080,14043,28084,32475,28086,-18725,28085,-18725,28667
1820 DATA -2049,28671,-18433,32699,-257,24511,-257,28607,-16641,-1,-16511
1830 DATA -32267,32512,234,16259,-15916,4095,-1200,213,21760 :'MASK 2
1840 DATA 255,-256,4095,-16,16383,-4,32767,-4038,-241,-4067,-497,-2021,-1,-8193
1850 DATA -1,-4101,-1,-1,-32,2047,-128,511,-125,-15873,32767,-22,16383,-44,4095
1860 DATA -1200,213,21760,0,0,160,0,1024,0,2048,4032,4336,4064,8688,2016,16386
1870 DATA 2,0,2,16384,2,16405,20482,42,-22002,84,5134,0,0,0,0,0,0,0,0,170
1880 DATA -21760,2730,-21840,11946,-21844,27306,-20502,-17670,-20500,-21510
1890 DATA -20502,-5462,-30038,21846,-21846,-5462,-21846,-5472,1706,-21888,174
1900 DATA -21886,-32338,27306,-21846,10922,-21804,2730,-21936,213,21760:'MASK 3
1910 'ｶﾍﾞ ﾃﾞｰﾀ (ｱｯｼｭｸ)
1920 DATA 180083,000000,027560,800008,578578,000000,086280,880088,760760,025025
1930 DATA 002600,744445,752675,752675,111111,333333,587587,448844,060620,006200
1940 DATA 183183,183183,042640,404484,777555,555777,434414,333111,888888,400004
1950 DATA 428864,000000,570057,057570,880088,440044,682682,547547,013130,180083
1960 DATA 874458,445744,776776,255255,888888,888888,754600,002475,183183,145743
1970 'BGM ﾃﾞｰﾀ
1980 '[ 1 ]
1990 DATA "03AR16AGR8A2","R8A8B804C8DER16D8C03BR16","04CR16C03A2."
2000 DATA "R2R4R16A04CD","E1","R16ER16ER16ER16EG8.F8.EC","03A1","R1","A1"
2010 DATA "B2 04C4DC03B04C","E8.03B2.R16","R1","04E2.C4","D2.03B04C03BG","A1"
2020 DATA "R1"
2030 '[ 2 ]
2040 DATA "02AR1603CE 02AR1603CE 02AR1603CE 02AR1603CE"
2050 DATA "02AR1603CE 02AR1603CE   CR16  EG    CR16  EG"
2060 DATA "02AR1603CE 02AR1603CE 02AR1603CE 02AR1603CE"
2070 DATA "02AR1603CE 02AR1603CE 02AR1603CE 02AR1603CE"
2080 DATA "02AR1603CE 02AR1603CE 02AR1603CE 02AR1603CE"
2090 DATA "02AR1603CE 02AR1603CE 02GR16B03D 02GR16B03D"
2100 DATA "02AR1603CE 02AR1603CE 02AR1603CE 02AR1603CE"
2110 DATA "02AR1603CE 02AR1603CE 02AR1603CE 02AR1603CE"
2120 DATA "02A03CR16E 02A03CR16E 02A03CR16E 02A03CR16E"
2130 DATA "02GBR1603D 02GBR1603D 02FAR1603C 02FAR1603C"
2140 DATA "02EG+R16B EG+R16B EG+R16B EG+R16B"
2150 DATA "  EG+R16B EG+R16B EG+R16B EG+R16B"
2160 DATA "  CE R16G CE R16G CE R16G CE R16G"
2170 DATA "  DFR16A  DFR16A  DFR16A  GBR1603B"
2180 DATA "02A03CR16E 02A03CR16E 02A03CR16E 02A03CR16E"
2190 DATA "02A03CR16E 02A03CR16E 02A03CR16E 02A03CR16E"
2200 '[ 3 ]
2210 DATA "04A2AR16AGR8A8","A205C2","C4C16R16C04A2","R1","A205C2","E2G2","04A1"
2220 DATA "R1","04A1","G2F2","E1","R1","05E1","F2.G4","A1",""
```


★先月，秋葉原でソフトを買い，そのあと電気街をぶらついた。家に帰って，ソフトを立ちあげようと思ったが，部品店のスピーカの磁気をいっぱいに浴びたディスクは…。(埼玉県熊谷市・永沼純也15才)……【編：かなぴー。】

JR-200用



1本で五つのプログラムが楽しめる

5本のショート・プログラム

田村　清郎

◆内容

5本のゲームが一つのプログラムの中に入っています。

◆遊びかた

RUNするとゲーム番号を聞いてくるので1～5の数字を入力してください。

No.1「CROSS RIVER」

自分をカーソル・キーの上下で動かして，流れてくる板に乗り，落ちないように一番上の板までたどりつくとスコアが入ります。つぎは下にもどってください。再びスコアが入ります。これをくり返します。スピードは少しずつあがります。板に乗りそこなったり，画面の端に着くとゲーム・オーバーです。

No.2「ALPHABET ATTACK」

アルファベットが落ちてきます。画面上にあるアルファベット（どれでもよい）に対応するキーを押すと，その文字は消えます。スピードは少しずつあがります。アルファベットが一番下まできたら，ゲーム・オーバーです。

No.3「CAR RACE」

カーソル・キーの左右で自分の車を動かし，敵や壁をよけて進んでください。だんだん敵が多くでてくるようになります。ぶつかるとゲーム・オーバーですが，当たり判定を自分の車の上半分で行なっているのでうまくよけることができます。

No.4「TAKE」

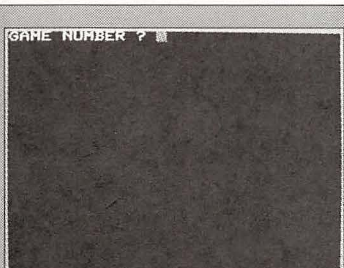
A～Zまでの文字がそれぞれ一つずつ画面にでてきます。自分をカーソル・キーで上下左右に動かしてA～Zまでを順番に取ってください。他の文字を取ったり，ミサイルに当たる，またはタイムが0になるとゲーム・オーバーです。Zまで取るとクリアで，最初からはじまりますが，ミサイルの数が増えるのでむずかしくなります。

No.5「SPACE GAME」

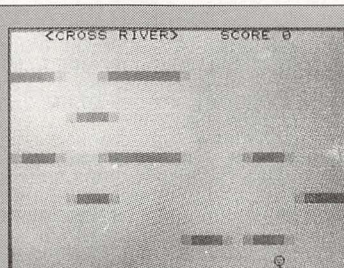
小惑星をさけて飛んでください。スペース・キーを押すと自機は上に，はなすと下に動きます。小惑星はだんだん多くでてくるようになります。小惑星か上下の壁にぶつかるとゲーム・オーバーです。

◆プログラムについて

各ゲームとも，一部マシン語を使用しているので，RUNする前にSAVEしておいてください。



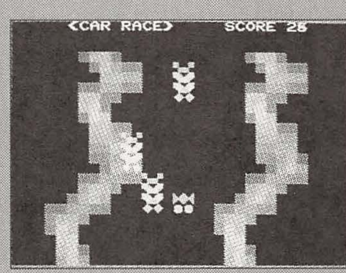
◀《写真1》1～5を入力して好きなゲームをどうぞ



◀《写真2》CROSS RIVERの画面。川を渡ろう！



◀《写真3》ALPHABET ATTACKの画面



◀《写真4》CAR RACEの画面。敵車に当たるな！

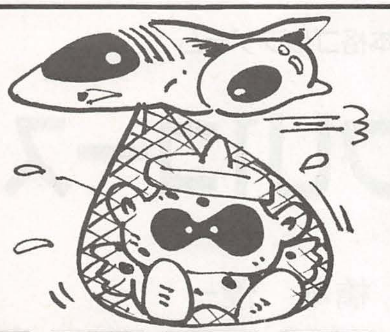
★影さん影さん影さん影さん影さん影さん影さん影さん影さん影さん影さん……（遠々…）すきっつ，ダルクニファクトは私のモノよッ!!（神奈川県相模原市・龍輝綾香15才）……【影：一度呼ばれればわかるっつーの！】

5本のショート・プログラムのプログラム・リスト

```
10 FOR I=$5000 TO $510C:READ D$:D=VAL("$"+D$):POKE I,D:C=C+D:NEXT
20 IF C<>28404 THEN PRINT "MACHINE DATA ERROR!":BEEP :END
30 CLEAR $4FFF:POKE 0,0:POKE $CA00,1:TEMPO 109:COLOR 7,0,0:CLS
40 INPUT "GAME NUMBER ? ",W:W=INT(W):IF W<1 OR W>5 THEN 40
50 RANDOMIZE:ON W GOTO 70,190,280,390,580
60 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME 1 ▒▒▒▒▒▒▒▒
70 COLOR 1,5,0:CLS:C$=CHR$(29)+CHR$(31):S$=" "+C$+" ":A$="☺"+C$+"♠"
80 Y$(0)="▒▒▒▒":Y$(1)="    ":Y$(2)="    ":A=25:B=22:R=2:L=50
90 FOR I=1 TO 5:FOR N=0 TO 7:LOCATE N*4,I*4:PRINT Y$(INT(RND(1)*3));:NEXT:NEXT
100 COLOR 0:LOCATE 0,0:PRINT "   <CROSS RIVER>    SCORE 0"
110 U=USR($5000,$C180):U=USR($500C,$C21E):U=USR($5000,$C280):U=USR($500C,$C31E)
120 U=USR($5000,$C380):K=K+1:IF K=3 THEN U=USR($5054,,INT(RND(1)*63)):K=0
130 A1=((MOD(B-2,8))/2-1)*(B<22):PICK P:B1=(P=31)*(B<22)-(P=30)*(B>2)
140 B1=B1*(Q<>P):Q=P:LOCATE A,B:PRINT S$;:A=A+A1:B=B+B1*4:LOCATE A,B:PRINT A$;
150 IF B=R THEN SOUND 1000,1:SOUND 1500,1:R=(R=2)*20+2:S=S+1:LOCATE 25,0:PRINT S
160 FOR I=S TO L:NEXT:IF ((B=22)+(PEEK($C140+A+B*32)=142))*(A>0)*(A<31) THEN 110
170 GOTO 670
180 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME 2 ▒▒▒▒▒▒▒▒
190 CLS:L=20
200 PRINT "   <ALPHABET ATTACK>  SCORE 0","────────────────────────────────"
210 LOCATE INT(RND(1)*32),3:PRINT CHR$(INT(RND(1)*26)+65):U=USR($5066)
220 FOR I=0 TO L:PICK P:U1=USR($5074,,(P-33)*(P>60)+1):IF U1=0 THEN 250
230 LOCATE MOD(U1,32),INT(U1/32)-1544:PRINT " ";:SOUND 1700,1
240 S=S+1:L=L-.1:LOCATE 27,0:PRINT S
250 NEXT:U=USR($5094):IF U>0 THEN 670
260 GOTO 210
270 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME 3 ▒▒▒▒▒▒▒▒
280 CLS:L=7:A=14:K=.1:PRINT "     <CAR RACE>     SCORE 0":PRINT:PRINT
290 C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):A$="▶●◀"+C$+"●●":S$="  "+C$+"  ":X=$C320
300 T$="▀▄▀"+C$+"◆◆":FOR I=0 TO 19:PRINT SPC(7);"▒▒";SPC(14);"▒▒":NEXT
310 U=USR($50A6):LOCATE L,3:PRINT "▒▒              ▒▒";
320 PLAY "B",$50BC,$50BE:POKE X+A+$400,7:POKE X+A+$401,7
330 IF PEEK(X+A)+PEEK(X+A+1)<>64 THEN COLOR 2:LOCATE A,17:PRINT A$:GOTO 670
340 LOCATE A,18:PRINT S$:PICK P:A=A+(P=28)-(P=29):COLOR 6:LOCATE A,17:PRINT A$
350 COLOR 7:K=K+.0003:IF RND(1)<K THEN LOCATE INT(RND(1)*13)+L+2,3:PRINT T$;
360 F=INT(RND(1)*5)-2:L=L+F:L=L-(L<0 OR L>14)*F
370 S=S+1:LOCATE 25,0:PRINT S:GOTO 310
380 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME 4 ▒▒▒▒▒▒▒▒
390 R=.2:V=$C100
400 CLS:PRINT " <TAKE>  TARGET [A]   TIME 1000",
410 PRINT "────────────────────────────────";:COLOR 5:FOR I=65 TO 90
420 X=INT(RND(1)*14)*2+3:Y=INT(RND(1)*8)*2+5:IF PEEK(V+X+Y*32)<>0 THEN 420
430 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(I);:NEXT:A=10:B=23:D=65:T=1000
440 PICK P:A1=(P=28)*(A<31)-(P=29)*(A>0):B1=(P=31)*(B<23)-(P=30)*(B>2)
450 COLOR 7:LOCATE A,B:PRINT " ";:A=A+A1:B=B+B1:F=PEEK(V+A+B*32):COLOR 6
460 LOCATE A,B:PRINT "웃";:T=T-1:COLOR 7:LOCATE 26,0:PRINT T;:IF T=0 THEN 540
470 IF F<33 THEN 510
480 IF F<>D THEN 540
490 SOUND 1000,1:SOUND 2000,1:D=D+1:IF D=91 THEN 560
500 LOCATE 17,0:PRINT CHR$(D);
510 U=USR($50C2):IF RND(1)<R THEN LOCATE INT(RND(1)*32),2:PRINT " ▄";
520 IF PEEK(V+A+B*32)<>138 THEN 540
530 GOTO 440
540 COLOR 6:FOR I=0 TO 2:LOCATE A,B:PRINT "웃";:SOUND 200,10
550 LOCATE A,B:PRINT " ";:FOR N=0 TO 200:NEXT:NEXT:GOTO 670
560 LOCATE 9,10:PRINT "CLEAR!! NEXT!!":FOR I=0 TO 3000:NEXT:R=R+.2:GOTO 400
570 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME 5 ▒▒▒▒▒▒▒▒
580 CLS:PRINT " <SPACE GAME>      SCORE 0","────────────────────────────────";
590 A=10
600 C=1-(STICK(0)=32)*2:A=A+C:IF A=24 OR A=1 THEN 670
610 LOCATE 7,A-C:PRINT " ";:F=PEEK($C107+A*32):LOCATE 7,A:PRINT "♣";
620 IF F=224 THEN 670
630 U=USR($50E6):IF RND(1)<S/10000 THEN LOCATE 31,INT(RND(1)*22)+2:PRINT "o";
640 IF PEEK($C107+A*32)=224 THEN 670
650 S=S+10:LOCATE 24,0:PRINT S;:GOTO 600
660 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME OVER ▒▒▒▒▒▒▒▒
670 PLAY "B",,$50C0:SOUND 500,5:SOUND 370,5:SOUND 250,5:LOCATE 10,10
680 PRINT "GAME OVER !":FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 30
690 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ MACHINE DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒
700 DATA 5F,A6,01,A7,00,08,5C,C1,20,26,F6,39,5F,A6,00,A7
710 DATA 01,09,5C,C1,20,26,F6,39,CE,C1,9C,85,01,26,03,BD
720 DATA 50,4B,CE,C2,00,85,02,26,03,BD,50,4B,CE,C2,9C,85
730 DATA 04,26,03,BD,50,4B,CE,C3,00,85,08,26,03,BD,50,4B
740 DATA CE,C3,9C,85,10,26,03,BD,50,4B,39,C6,8E,E7,00,BD
750 DATA 50,5E,01,39,B7,50,65,44,BA,50,65,7E,50,18,E7,01
760 DATA E7,02,E7,03,39,23,CE,C3,DF,A6,00,A7,20,09,8C,C1
770 DATA 3F,26,F6,39,B7,60,00,CE,C3,DF,A6,00,B1,60,00,27
780 DATA 09,09,8C,C1,3F,26,F3,4F,5F,39,FF,60,00,B6,60,01
790 DATA F6,60,00,39,CE,C3,E0,A6,00,81,41,24,08,08,8C,C4
800 DATA 00,26,F4,4F,5F,39,CE,C3,DF,A6,00,81,EA,27,06,81
810 DATA FC,27,02,A7,20,09,8C,C1,3F,26,EE,39,FF,12,FF,11
820 DATA 00,00,CE,C3,FF,A6,00,81,E1,26,0E,E6,21,C1,8A,27
830 DATA 04,C1,41,24,0C,5F,E7,00,A7,21,09,8C,C1,00,26,E5
840 DATA 39,5F,E7,00,20,F4,CE,C1,40,A6,01,81,E0,26,05,5F
850 DATA E7,01,A7,00,08,8C,C4,00,26,EF,CE,C1,40,4F,A7,00
860 DATA 5F,08,5C,C1,20,25,FA,8C,C4,00,26,F2,39
```


★この雑誌を買って2年になります。この本はムダがなくてとてもよい。けれど編集部には1人だけムダな人がいる。(静岡県熱海市・空中散布15才)……【影：編くん，言われてるゾー!!一同：それは，誰が見たって……。】

MSX/MSX2/MSX2+用



インベーダーをあみでつかまえろ!!

reflect（リフレクト）

徳永　雅哉

遊びかた

RUN（ラン）するとすかさずゲームがはじまります。自機(青)と点対称（てんたいしょう）に動くネット(白)を操作してインベーダーをつかまえてください。

自機は，カーソル・キーで上下左右に動きます。

ネットにインベーダーを1回当てると10点。150点ごとにレベルアップします。

ゲーム・オーバーは，自機がインベーダーに当たるかDがMAXに達した場合です。Dは，インベーダーが外かべに1回当たるごとに1増え，ネットに当てると0にもどります。

プログラムの入力方法

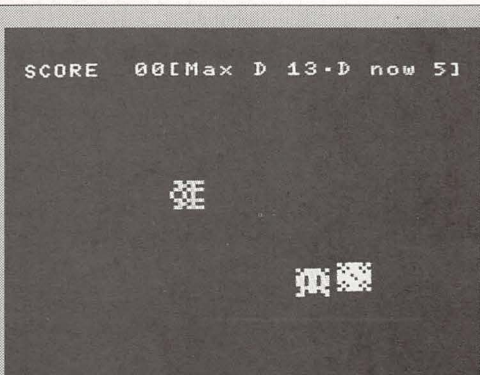
とくにありませんが，SCREEN 0：WIDTH 40⏎としてから入力することをおすすめします。

改造のアドバイス

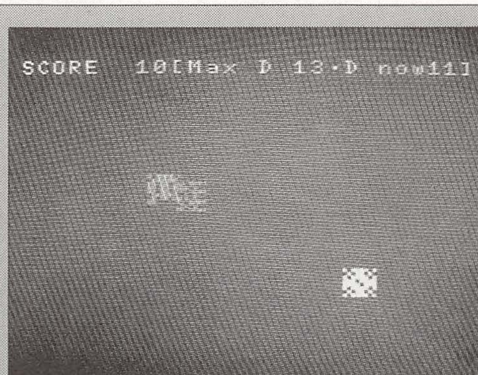
カセットビジョン(?)っぽい音をだしたい人は10行のPLAY文の中身をO7C64D64E64に変えてください。

また，得点に味をつけたい人は10行のP＝P＋1をP＝P＋Hにしてください。

★　★



▲《写真1》ネットにインベーダーをぶつけるように操作しよう



▲《写真2》しまった!インベーダーに当たった。ゲーム・オーバー

reflectのプログラム・リスト

```
1 W=0:PLAY"V15"
2 SCREEN1,1:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH32:SPRITE$(1)="o4oええo4o":SPRITE$(3
)="ｽZｽまらｽZｽ":SPRITE$(4)="ｽ~ロロロ~(ﾁ":X=12:Y=9:ONSPRITEGOSUB9:S1=18:S2=17:L=13:P=0:
LE=1:S$="o1c30":U$="o2c30"
3 E=3:T=RND(-TIME)*150+1:H=0:SPRITEON
4 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<11)-(S=7)*(X>3):Y=Y+(S=5)*(Y<20)-(S=1)*(Y>3):M=X*8:U=Y
*8:PUTSPRITE1,(M,U),4,1:PUTSPRITE3,(255-M,191-U),15,3:SPRITEON
5 IFE<1ORE>240THENH=H+1:S1=-S1:PLAYS$
6 IFT<0ORT>175THENH=H+1:S2=-S2:PLAYU$
7 E=E+S1:T=T+S2:PUTSPRITE4,(E,T),9,4
8 LOCATE2,1:PRINTUSING"SCORE###0(Max D ##・D now##)";P,L,H:IFH>LTHEN11ELSEGOTO4
9 SPRITEOFF:IFE>120THEN10ELSE11
10 P=P+1:S1=-S1:E=E+2:H=0:PLAY"o6c40o8c":IFP=LE*15ANDL>9THENPLAY"o8dd":LE=LE+1:L
=L-1:S1=S1+1:S2=S2+1:GOTO5ELSE5
11 FORI=2TO13:PLAY"D64":COLOR,I,I:NEXT:COLOR15,1,1:LOCATE3,32:PRINT"You're end";
:IFW<PTHENPRINT" —Hi score!—";P*10:W=P
12 IFSTRIG(0)THEN2ELSE12'       ...End
```

★我がパソコン部に，影さんみたいな新入生が入った。どうしたらいいでしょうか？(広島県東広島市・曽利知彦14才)……【影：それは良かった！これでクラブの繁栄は約束されたようなものだ!!編：先が思いやられるネ。】

MSX/MSX2/MSX2＋用



風も影響する本格ゴルフゲーム

ゴルフU1コース

橋本　優一

内容

普通のゴルフゲームです。全部で9ホールあります。

遊びかた

カーソル・キーの左右で方向，上下でクラブ選択（せんたく）です。方向，クラブが決まったらスペース・キーを押してください。すると右下にあるパワーゲージが動きはじめるので，適当な場所に矢印がきたら，もう一度スペース・キーを押してショット。

グリーンに乗ると，画面がグリーン上に変わります。画面中央にある穴にボールを入れてください（芝目（しばめ）は風向きと同じです）。

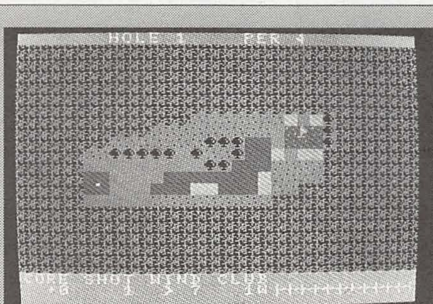
うまく旗（はた）にボールが当たれば，

《第1表》変数表

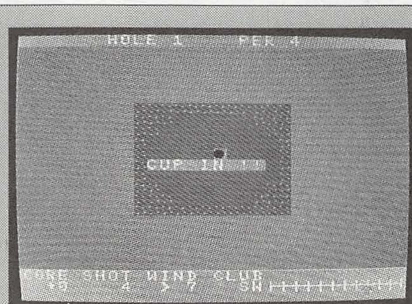
変数	内容	変数	内容
X，Y	ボールのX,Y座標	H	ホール
X1,Y1 Y2	ボール移動時に使用	PER(H)	パー数
X(F)，Y(F) (F＝0～62)	カーソルの座標	H(H)	ボールのY座標初期値
E	クラブ選択に使用	SH	ショット数
P	パワーゲージ	S	スコア
W	風	FNV，FNZ	地形判定用

CHECKER FLAG

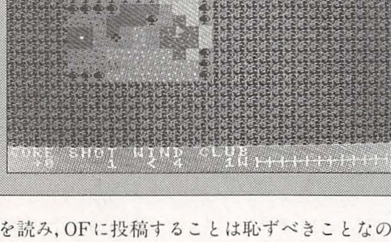
編：まずまず遊べるゴルフゲームですね。
影：クラブによって飛ぶ角度が変わったり，風の影響があったりと，なかなかおもしろいですよ。
Dr.D：ふむ，これはおもしろい。風の方向が上下やナナメにも影響するようにしたり，2人用マッチプレイ・モードなどを付けるともっとおもしろいゾ！



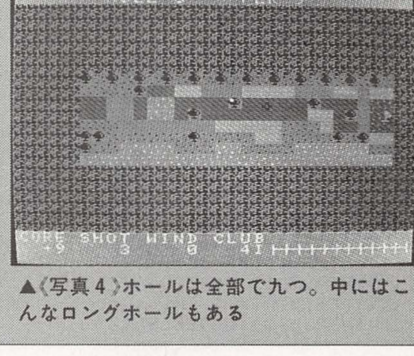
▲《写真1》1番ホール。風は7の追い風だ！ドライバーで距離をかせげ！



◀《写真2》グリーンにオンするとパット画面になる。芝目は風と同じだ



▶《写真3》これは2番ホール。ショート・ホールだけにクラブ選択がカギ



▲《写真4》ホールは全部で九つ。中にはこんなロングホールもある

★大学生がベーマガを読み，OFに投稿することは恥ずべきことなのだろうか？（茨城県結城市・CHAMP18才）
……【編：そんなことはないよ！中には60才ぐらいの人も投稿してくれてるから，気にしないで送ってネ。】

一発でCUP IN!!となることもあります。

最後に

コースデータは自由に変えられるので，いろんなコースを作ってみてください。コースデータを変えたら，パー数，ボールの初期座標値のデータも変えてください。

★　★

★　★

ゴルフU1コースのプログラム・リスト

```
10 '——— ショキ セッテイ ———
20 SCREEN 1,0,0:KEY OFF:COLOR 15,4,1:WIDTH 32:DEFINT A-Z:DEFSNG X,Y,P,M:DIM X(62
),Y(62)
30 DEFFNV=VPEEK(6144+X1¥8+(Y1¥8)*32):DEFFNZ=VPEEK(6144+X¥8+(Y¥8)*32)
40 FOR I=0 TO 62:X(I)=COS(I/10)*2:Y(I)=SIN(I/10)*2:NEXT I:GOSUB 720:H=0:PI=3.14
50 '——— MAIN ———
60 H=H+1:X=56:Y=H(H):RESTORE 1170
70 IF H=1 THEN RESTORE  930 ELSE IF H=2 THEN RESTORE  960
80 IF H=3 THEN RESTORE  990 ELSE IF H=4 THEN RESTORE 1020
90 IF H=5 THEN RESTORE 1050 ELSE IF H=6 THEN RESTORE 1080
100 IF H=7 THEN RESTORE 1120 ELSE IF H=8 THEN RESTORE 1150
110 GOSUB 640:W=RND(-TIME)*18-9
120 LOCATE 8,0:PRINT USING"HOLE #    PER #";H;PER(H)
130 LOCATE 12,22:PRINT MID$("< >",SGN(W)+2,1);ABS(W)
140 LOCATE 2,22:PRINT USING "+##";S
150 '——— ボール ノ ホウコウ ———
160 SH=SH+1:LOCATE 6,22:PRINT USING "####";SH
170 PUT SPRITE 1,(X,Y),15,0:PUT SPRITE 2,(X,Y),1,0
180 ST=STICK(0):E=E+(ST=1)-(ST=5):E=E-(E=0)+(E=16):GOSUB 560
190 LOCATE 18,22:PRINT MID$(" 1W2W3W4W1I2I3I4I5I6I7I8I9IPWSW",E*2,2)
200 IF INKEY$<>" " THEN 180
210 IF (FNZ=104)*(E<8) OR (FNZ=100)*(E<5) THEN PLAY "SM1000001C8C4":C=1:GOSUB 60
0:GOTO 180
220 '——— ボール イドウ ———
230 FOR I=1 TO 100:NEXT I:P=0:GOSUB 570
240 IF P<10 THEN PLAY"SM1000001C8C4":C=2:GOSUB 600:GOTO 150
250 GOSUB 620:IF FNZ=104 THEN P=P/2 ELSE IF FNZ=100 THEN P=P/10*7
260 P=P/100:M=(42-E*2)*P:X1=X:Y1=Y:FOR I=1 TO M
270 X1=X1+X(F)+(W/10)*(I>5)*(E>3):Y1=Y1+Y(F):Y2=SIN(I*PI/M)*3*E*P
280 PUT SPRITE 1,(X1,Y1-Y2),15,0:PUT SPRITE 2,(X1,Y1),1,0
290 IF (FNV=98)*(Y2<9)*(Y2>1) THEN 310
300 NEXT I:PUT SPRITE 1,(X1,Y1),15,0:PUT SPRITE 2,(X1,Y1),1,0:GOTO 320
310 GOSUB 630:C=3:GOSUB 600:X=X1:Y=Y1:GOTO 150
320 '——— ハンテイ ———
330 IF Y1<8 OR Y1>167 OR X1<0 OR X1>256 THEN C=6:GOTO 350
340 C=-(FNV=104)*4-(FNV=120)*5-(FNV=97)*6:IF C=0 THEN 360
350 GOSUB 630:GOSUB 600:IF C<>4 THEN SH=SH+1:GOTO 150
360 IF FNV=106 THEN 400 ELSE IF FNV=112 THEN 380
370 X=X1:Y=Y1:GOTO 150
380 R=INT(RND(1)*9)+1:IF R>3 THEN 400
390 PLAY "V15O5L64GA":GOTO 510
400 '——— パット ———
410 GOSUB 680:PUT SPRITE 2,(0,209):X=RND(1)*230+10:Y=RND(1)*130+20
420 SH=SH+1:LOCATE 6,22:PRINT USING "####";SH:PUT SPRITE 1,(X-4,Y-4),15,1
430 GOSUB 560:IF INKEY$<>" " THEN 430
440 P=0:GOSUB 570:SOUND 8,0:M=P/2:X1=X:Y1=Y
450 FOR I=1 TO M
460 X1=X1+X(F)+(W/10)*(FNV=105)*(I>10):Y1=Y1+Y(F):PUT SPRITE 1,(X1-4,Y1-4),15,1
470 IF ABS(X1-131)<3 AND ABS(Y1-83)<3 THEN 500
480 NEXT I:IF X1<0 OR X1>256 OR Y1<8 OR Y1>167 THEN 420
490 X=X1:Y=Y1:GOTO 420
500 PUT SPRITE 1,(0,209):PLAY "V15O5L64GA"
510 '——— ホール アウト ———
520 LOCATE 11,11:PRINT "CUP IN !!":FOR I=0 TO 5000:NEXT I
530 S=S+SH-PER(H):SH=0:F=0:E=1:IF H<>9 THEN 50
540 CLS:PUT SPRITE 3,(0,209):LOCATE 7,10:PRINT "あなたの スコアは ";S;"です。":END
550 '——— パワー & ホウコウ セッテイ ———
560 ST=STICK(0):F=F+(ST=7)-(ST=3):F=F-(F=-1)*63+(F=63)*63:PUT SPRITE 3,(X+X(F)*1
0-2,Y+Y(F)*10-3),1,2:RETURN
570 GOSUB 590:IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE P=P+1:IF P<100 THEN 570
580 GOSUB 590:IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE P=P-1:IF P>0 THEN 580 ELSE RETURN
590 PUT SPRITE 3,(155+P,180),9,3:SOUND 0,250-P*2:SOUND 1,5:SOUND 7,62:SOUND 8,15
:RETURN
600 '——— メッセージ & コウカオン ———
610 LOCATE 16-LEN(C$(C))/2,19:PRINT C$(C);:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LOCATE 0,19:PR
INT STRING$(32,"a"):RETURN
620 SOUND 6,10:SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 12, 4:SOUND 13,15:FOR I=1 TO  200:NEX
T I:SOUND 7,62:RETURN
630 SOUND 6,10:SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 12,40:SOUND 13,16:FOR I=1 TO 1500:NEX
T I:SOUND 7,62:RETURN
640 '——— ガメン サクセイ ———
650 FOR I=1 TO 20:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(32,"a");:NEXT I
660 FOR I=1 TO 8:READ A$:LOCATE 6,6+I:PRINT A$:NEXT I
670 LOCATE 0,21:PRINT "SCORE SHOT WIND CLUB":LOCATE 20,22:PRINT"├┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤";:R
ETURN
680 '——— パット ガメン サクセイ ———
690 FOR I=1 TO 20:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(32,"c"):NEXT I
700 FOR I=1 TO 10:LOCATE 10,5+I:PRINT STRING$(12,"j"):NEXT I
710 RESTORE 900:FOR I=1 TO 8:READ PT$:LOCATE 11,6+I:PRINT PT$:NEXT I:RETURN
720 '——— READ DATA ———
730 FOR I=1 TO 9:READ A:PER(I)=A:NEXTI
740 FOR I=1 TO 9:READ A:H(I)=A:NEXTI
750 FOR I=1 TO 6:READ A$:C$(I)=A$:NEXT I
760 FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 7:READ A$:VPOKE 14336+I+8*J,VAL("&H"+A$):NEXT I:NEXT
 J
770 FOR J=0 TO 9:READ A$:FOR I=0 TO 7:READ B$:VPOKE ASC(A$)*8+I,VAL("&H"+B$):NEX
T I:NEXT J
780 A=&H200C:VPOKE A,&H12:VPOKE A+1,&HAC:VPOKE A+2,&H9C:VPOKE A+3,&HF4:RETURN
790 '——— DATA ———
800 DATA 4,3,4,5,4,3,5,5,4                  :'パーのかず
810 DATA 103,86,70,110,62,86,110,78,93:'ボールの Yざひょう しょきち
820 DATA "その クラブでは、うてません。","ミス ショット です。","木 に あたりました。","バンカー です。","ウォーターハザ
ード です。","OB です。"
830 DATA C0,C0,00,00,00,00,00,00,00,00,18,3C,3C,18,00,00
840 DATA 00,18,18,66,66,18,18,00,18,3C,7E,FF,3C,3C,3C,3C
850 DATA a,45,76,F7,23,74,15,68,70,b,38,74,FA,FA,7C,10,38,00
860 DATA c,00,00,00,00,00,00,00,00,d,00,40,04,00,00,02,20,00
870 DATA e,00,78,FC,FC,FC,FC,78,00,h,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
880 DATA i,00,00,00,00,00,00,00,00,j,00,40,04,00,00,02,20,00
890 DATA p,30,38,3C,3E,3C,30,20,F8,x,00,40,04,00,00,02,20,00
900 '——— グリーン ———
910 DATA"jjiiiiiijj","jiiiiiiiij","iiiiiiiiii","iiiiieiiii"
920 DATA"iiiiiiiiii","iiiiiiiiii","jiiiiiiiij","jjiiiiiijj"
930 '——— コース 1 ———
940 DATA"aaaaaaaadddddddhchb","aaaaadddddddddcjpjb","aadddddddbbbiicjjjb","ddbbb
bbcbddbiihchha"
950 DATA"cccccccccbbiiidddda","iiccccііiiiiihdddda","iiccciiihhiiihddaaa","ccccc
ddddddddaaaaa"
960 '——— コース 2 ———
970 DATA"bbbbbbbhhhb","bbbbiiichhb","dddiiibcjhb","iicicxcjpjh"
980 DATA"iicccxcjjjh","dddxxxxxjhb","ddddxxxxxxb","bbbxxxxxxxb"
990 '——— コース 3 ———
1000 DATA"bbbbbbdddddiiddbbbb","iicccііiiiiiiidbbbb","iiccciiiiiihiidbbbb","dddd
ddiiibhhbidbbbb"
1010 DATA"hhhhhhbbibhxhhccjhb","xxxxhhhhbhhxxhhjpjh","xxxxxxhhhhxxxxhjjjh","xxxx
xxxxxxxxxbhhhb"
1020 '——— コース 4 ———
1030 DATA"aaaaaaaddddddddddaaaaaa","aaaaaddddbbbbiiiiihbbaa","aadddddddbbcciiii
iiiihbaa","dddddbbhhiiiiccccciiicba"
1040 DATA"bbbbbbcciiiihcbbbbciccb","ccccccіiiiihcbaaaabccjph","iicciiiiicbbbaaa
aaabcjjh","iicciiibbbbbaaaaaaaachhh"
1050 '——— コース 5 ———
1060 DATA"iichhhdddddddddbdbdbdb","iichhhiiiibbiiiiihhdbd","cccdhhiiiiiiiiiiiihh
db","hhhdddddddiihhhbiiihbd"
1070 DATA"hhhhhhhhhhhhhxxhbiccdb","hhhhhhhhhhhbbxxxhbcjjd","bdbdbdbdbdbdxxxxxhhj
pd","xxxxxxxxxxxxxxxxxxxhhdd"
1080 '——— コース 6 ———
1090 DATA"xxxxxxxxxxx","xxxxxbchhhx","xxxxxcbhjjh","iixxxxhhjph"
1100 DATA"iixxxxhhjjh","hhxxbcbhcch","hhhhhbchhhd","hhhhhhhhhdb"
1110 '——— コース 7 ———
1120 DATA"aaaaadddhhxxxxxxxxhhd","daaaddciihhhxxxxxhhhd","ddaddciiiiihhhxxhcjjd"
,"dddbciiiiiiibhxhccjph"
1130 DATA"ddbciiiiaaiiihxhdhjjh","dbccibiaaaaiihxhbhhdd","iicccdaaaaaaihxhddddd"
,"iicbdbaaaaaaihxhbdddd"
1140 '——— コース 8 ———
1150 DATA"bdbdbdbdbdbdbdbdbdbdbd","ddddbiihhccchhhhccchhchh","iiccixxiiiibiiii
ibiiicjj","iiccixxibiiiiiiiihhibcjp"
1160 DATA"dddcccccccchhhhhdddhiicjj","bbddddddbddddhhddddbdbhh","bddxxxxdddxxdddd
xxxxxxdd","xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx"
1170 '——— コース 9 ———
1180 DATA"xxxxxxhbddbhhhddddhjj","xxxxxxhiiibhxxhbcbhjp","xxxxxxhhhhhhxxhhchcjj"
,"hhhxxxxxxhxxxhiihxhch"
1190 DATA"iihxxxxhhhhxxhibhxhch","iihxxxxhiiihxxhhxxhdb","ddhhhhhhiidbhxxxxxhdd"
,"bdbdbdbhbdddhxxxxhbdb"
```

★はじめてベーマガを買ったときにだしたOFは載ったのに，それから一度も載っていない。どうしてなんでしょう？（京都府与謝郡・ただ今中間試験中15才）……【編：誰もがおもしろいと思うネタなら必ず載るはずだ！】

MSX/MSX2/MSX2+用



ジャンプしてハエをやっつけろ!!

MARIO(マリオ)もどき

松田　知倫

内　容

マリオ（もどき）を動かして，左右から現れるハエを，ジャンプでつぶすゲームです。

遊びかた

キーボードまたはジョイスティックで左右，スペース・キーまたはトリガでジャンプです。

ハエを踏むと100点で，高いところで踏むと200点です。ハエを踏みながらトリガを押すと，さらにジャンプします。地面からジャンプすると得点が減るので，ハエの上をつぎつぎに飛び移ったほうが得です。

でてくるハエをすべて踏むと，面クリアで，ボーナス200点が入りますが，そのとき，自分が画面の上のほうにいると，もう200点追加されます。

3面を越えるごとに1人増えます。天井(てんじょう)に当たるか，ハエに当たるとアウトで1人減ります。

プログラム

リスト1と**2**を順番に打ち込んだら，それぞれセーブしてRUNしてください。

ハエのスピードを変えたかったら，POKE文で&HD0F3に適当な数字を入れてください。

参考にしたもの

ベーマガ1985年9月号

ファミリーコンピュータ用

「トランポリン・マリオ」

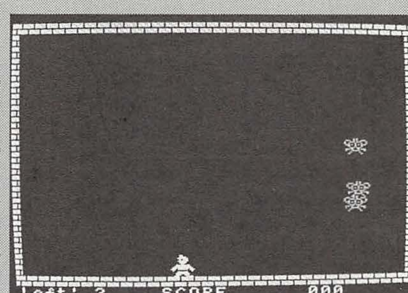
CHECKER FLAG

編：マシン語を使ったジャンプものですが。

Dr.D：ジャンプ等の動きにはなかなかのものがあるがゲーム内容にもう少しくふうしてほしかったゾ!!たとえば面が進むにつれ耐久力のちがう敵がでてきたり，一度画面外にやりすごすと敵が速くなったりすれば，もっと味があるゲームになるはずじゃ。



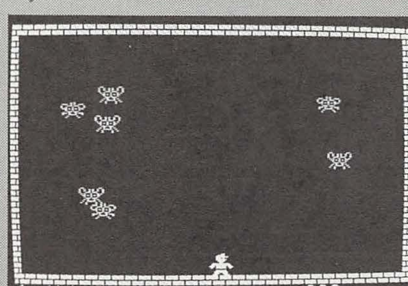
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート



▶《写真2》ハエが出現した。うまくジャンプして上からぶつかろう



▶《写真3》このように二つ一度に消せば高得点。すべて消すとクリアだ



◀《写真4》面が進むにつれハエの数が増えてくる。気をつけろ！

★私は知っている，影さんは本当は大資産家の息子である。それを隠すためにわざと貧乏をよそおっているのだ！（茨城県取手市・図星？17才）…【影：なっ，なぜそれを？ 編：大資産家が借金取りに追われるなんて……。】

《リスト1》MARIOもどきのマシン語プログラム・リスト

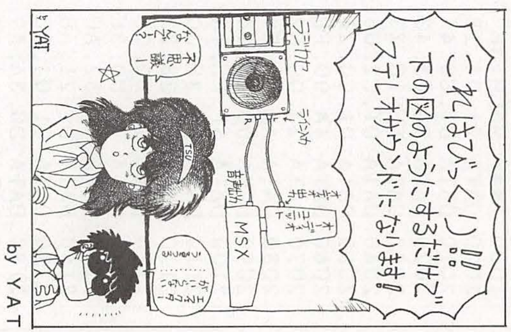
```
10 SCREEN 1:CLEAR 100,&HD000:DEFINT A-Z
20 L=2000:PRINT"Reading now!"
30 FOR I=&HD000 TO &HD1A6 STEP 8
40 Q=0
50  FOR H=0 TO 7
60   READ A$:V=VAL("&H"+A$)
70    POKE I+H,V
80   Q=Q+V
90  NEXT
100  READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>Q THEN PRINT "ERROR in ";L:BEEP:END
110 L=L+10
120 NEXT
1000 '●●● MACHINE DATA ●●●
2000 DATA 21,04,1B,22,A7,D1,2A,A7,2AB
2010 DATA D1,CD,4A,00,FE,CF,C2,9B,512
2020 DATA D0,C3,43,D0,2A,A7,D1,7D,4C5
2030 DATA FE,1C,23,23,23,23,22,A7,26F
2040 DATA D1,C2,06,D0,3A,A9,D1,FE,51B
2050 DATA 01,C0,21,04,1B,0E,07,CD,1E3
2060 DATA 4A,00,FE,CF,C0,23,23,23,340
2070 DATA 23,0D,C2,2F,D0,3E,02,32,263
2080 DATA AA,D1,C9,3A,A9,D1,3D,FE,533
2090 DATA 00,CA,14,D0,32,A9,D1,ED,447
2100 DATA 5F,FE,14,D2,91,D0,47,0E,3F9
2110 DATA 05,3E,00,81,05,C2,5B,D0,2B6
2120 DATA C6,28,32,AB,D1,CB,47,CA,478
2130 DATA 72,D0,3E,E7,32,AC,D1,C3,4D9
2140 DATA 77,D0,3E,08,32,AC,D1,3E,37A
2150 DATA 14,32,AD,D1,3E,0A,32,AE,2EC
2160 DATA D1,21,AB,D1,ED,5B,A7,D1,52E
2170 DATA 01,04,00,CD,5C,00,C3,14,205
2180 DATA D0,3A,A9,D1,3C,32,A9,D1,46C
2190 DATA C3,14,D0,2A,A7,D1,23,23,38F
2200 DATA CD,4A,00,FE,1C,C2,C6,D0,489
2210 DATA 2A,A7,D1,CD,4A,00,06,08,2C7
2220 DATA 80,FE,C8,DA,B8,D0,3E,CF,5B5
2230 DATA CD,4D,00,23,23,23,3E,09,1CA
2240 DATA CD,4D,00,C3,14,D0,2A,A7,392
2250 DATA D1,23,23,CD,4A,00,FE,14,340
2260 DATA 3E,18,CA,D7,D0,3E,14,CD,3E6
2270 DATA 4D,00,2A,A7,D1,CD,4A,00,306
2280 DATA CB,47,CA,ED,D0,3E,D6,32,4DF
2290 DATA 0A,D1,C3,F2,D0,3E,C6,32,496
2300 DATA 0A,D1,3E,01,32,0B,D1,ED,315
2310 DATA 5F,FE,0A,D2,03,D1,3E,03,34E
2320 DATA 32,0B,D1,2A,A7,D1,23,CD,3A0
2330 DATA 4A,00,C6,01,47,CD,4D,00,272
2340 DATA 78,FE,08,DA,1E,D1,FE,E7,52C
2350 DATA D2,1E,D1,C3,2D,D1,2A,A7,453
2360 DATA D1,3E,CF,CD,4D,00,3A,A9,3DB
2370 DATA D1,3C,32,A9,D1,21,00,1B,2F5
2380 DATA CD,4A,00,32,AB,D1,23,CD,3B5
2390 DATA 4A,00,32,AC,D1,2A,A7,D1,39B
2400 DATA CD,4A,00,32,AD,D1,23,CD,3B7
2410 DATA 4A,00,3C,3C,32,AE,D1,3A,2AD
2420 DATA AD,D1,47,3A,AB,D1,0E,0C,395
2430 DATA 81,B8,DA,14,D0,3A,AB,D1,4AD
2440 DATA 47,3A,AD,D1,0E,0C,81,B8,352
2450 DATA DA,14,D0,3A,AE,D1,47,3A,3F8
2460 DATA AC,D1,0E,0C,81,B8,DA,14,3BE
2470 DATA D0,3A,AC,D1,47,3A,AE,D1,487
2480 DATA 0E,0C,81,B8,DA,14,D0,3A,34B
2490 DATA AF,D1,FE,01,CA,95,D1,3E,4ED
2500 DATA 01,32,AA,D1,C9,3E,03,32,2EA
2510 DATA AA,D1,2A,A7,D1,23,23,3E,3A1
2520 DATA 1C,CD,4D,00,C3,14,D0,00,2DD
```


★今，これを書きながらキリマンジャロ・ブレンドを飲んでいる。(東京都西多摩郡・You・ichi15才)……【影：たしかに，うまいなー！キリマンジャロとウーロン茶のブレンドは。編：そんなもの飲めますか⁉】

《リスト2》MARIOもどきのメイン・プログラム・リスト

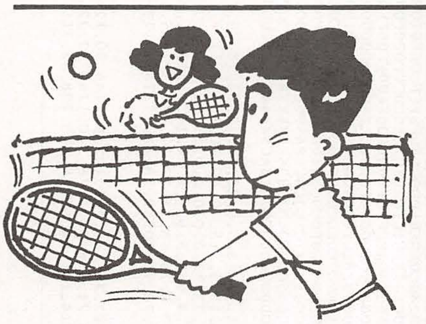
```
10 GOTO 2000
20 GOTO 1500
30 '●●●●●●● へんすう せってい ●●●●●●●●
40 M=3:R=1:L=0:S=0
50 X=100:Y=159:YY=-16:P=0:VPOKE &H1B03,9:H=0:GOSUB600:FORI=&H1B04TO&H1B1FSTEP4:V
POKEI,207:NEXT:POKE &HD1AA,0:POKE &HD1A9,3+R:POKE &HD0FA,R*5
60 '●●●●●●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●●●●●
70 ON (P+1) GOSUB 500,520
80 T=STICK(ST)
90 IF T=3 AND X<232 THEN X=X+4:P=1
100 IF T=7 AND X>8 THEN X=X-4:P=0
110 ON -STRIG(ST) GOTO 200
120 ON H GOTO 300
130 IF Y<4 THEN YY=0:GOTO 800
140 IF H=1 AND YY>16 THEN YY=16
150 U=USR(0):IF PEEK(&HD1AA)<>0 THEN 700
160 GOTO 70
200 '●●●●●●● ｼﾞｬﾝﾌﾟ1 ●●●●●●●●
210 IF YY>-11 THEN 120
220 YY=-15:H=1
230 IF Y=159 THEN PLAY"t180v15l16o4co5co6c":S=S-1:GOSUB650
240 GOTO 120
300 '●●●●●●● ｼﾞｬﾝﾌﾟ2 ●●●●●●●●
310 Y=Y+YY:YY=YY+3:POKE &HD1AF,0
320 IF Y>159 THEN Y=159:H=0:YY=-16
330 IF YY>6 THEN POKE &HD1AF,1
340 GOTO 130
490 '●●●●●● ひょうじ ●●●●●●●●●●
500 VPOKE &H1B00,Y:VPOKE &H1B01,X:IF Y=159 THEN VPOKE &H1B02,0 ELSE VPOKE &H1B02
,8
510 RETURN
520 VPOKE &H1B00,Y:VPOKE &H1B01,X:IF Y=159 THEN VPOKE &H1B02,4 ELSE VPOKE &H1B02
,12
530 RETURN
590 '●●●●●●●● がめん ●●●●●●●●●●
600 CLS:LOCATE 10,10:PRINT USING"ROUND ##";R:FORI=0TO3000:NEXT:CLS
610 LOCATE0,0:PRINT"ああああああああああああああああああああああああああああああああ"
620 FOR I=1 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT"あ";SPC(30);"あ";:NEXT
630 LOCATE0,22:PRINT"ああああああああああああああああああああああああああああああああ";:LOCATE 1,23:PRINT USING"
Left!##";M;:GOSUB 650
640 RETURN
650 LOCATE 12,23:PRINTUSING"SCORE ######00";S;:RETURN
690 '●●●●●●●●● はんてい ●●●●●●●●●
700 IF 1=PEEK(&HD1AA) THEN YY=-10:GOTO 800
710 IF 3=PEEK(&HD1AA) THEN PLAY"","T255V15S15M500L16O5CO6C":Y=Y-YY:YY=-12:H=1:PO
KE &HD1AA,0:S=S+1:IF Y<60 THEN S=S+1:GOSUB650:GOTO 160 ELSE GOSUB650:GOTO 160
720 '●●●●●● ﾗｳﾝﾄﾞ ｱｯﾌﾟ ●●●●●●
730 LOCATE 10,10:PRINT "Round up!";
740 PLAY"t255v15o4l16cdefgabo5c","t255s0m5000o3l16cdefgabo4c"
750 GOSUB650:FOR I=0 TO 3000:NEXT
760 R=R+1:S=S+2:IF Y<72 THEN S=S+2
770 L=L+1:IF L>2 THEN L=0:M=M+1:PLAY"t255l8s0m5000o7ceg"
780 GOTO 50
790 '●●●●●●●●● ｱｳﾄ ●●●●●●●●●●
800 PLAY "t180l16v15o3bc"
810 PUT SPRITE0,(X,Y),9,4:FORI=0TO80:NEXT:Y=Y+YY:YY=YY+2:IF Y<200 THEN 810
820 FOR I=0 TO 2000:NEXT
830 IF PLAY(0)=-1 THEN 830
840 M=M-1:IF M>0 THEN 50
850 '●●●●●● ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ●●●●●●
860 LOCATE 9,10:PRINT "♦Game over♦"
870 PLAY"t120s0m9000o4L4FCL1F","T120S0M9000O3L4FCL1F"
880 FORI=0TO5000:NEXT:CLS:GOTO 1500
900 '●●●●●●●●● ﾃﾞﾓ ●●●●●●●●●
910 PLAY"t180s0m9000o4l4f.l8cl4f.l8cfcfao5l2c","t180s0m9000o3l4f.l8cl4f.l8cfcfao
4l2c"
920 PLAY"t180s0m9000o4l4a+.l8gl4a+.l8ga+gegl2c","t180s0m9000o3l4a+.l8gl4a+.l8ga+
gegl2c"
930 FORI=0TO35:Z$=SPACE$(14):GOSUB1700:FORH=0TO100:NEXT
940 Z$="HIT (SPC) KEY!":GOSUB1700:FORH=0TO100:NEXT
950 NEXT I:GOTO 40
1500 '●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●●
1510 LOCATE ,5:PRINT "  あ    あ   あああ  ああああ  あああ   あああ "
1520 PRINT "  ああ ああ あ    あ あ    あ   あ   あ    あ"
1530 PRINT "  あ あ あ あ    ああ    あ   あ   あ    あ"
1540 PRINT "  あ    あ ああああああ ああああ   あ   あ    あ"
1550 PRINT "  あ    あ あ     あ あ    あ あああ   あああ "
1560 LOCATE 24,10:PRINT"ﾓﾄﾞｷ"
1570 LOCATE 8,12:PRINT"1989.4. for MSX."
1580 LOCATE 11,13:PRINT"by Domest":GOSUB 650
1590 Z$="HIT (SPC) KEY!":GOSUB1700
1600 FOR ST=0 TO 2
1610 IF STRIG(ST)=-1 THEN GOTO 900
1620 NEXT ST
1630 GOTO 1600
1700 LOCATE 9,15:PRINT Z$:RETURN
1900 '●●●●●●● しょきせってい ●●●●●●●
2000 COLOR15,0,0:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:CLEAR 100,&HD000:DEFINT A-Z:KEY OFF:DEF U
SR=&HD000
2010 FOR H=0 TO 7:B$="":FOR I=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRI
TE$(H)=B$:NEXT
2020 FOR I=&H488 TO &H48F:READ A$:VPOKE I,VAL("&h"+A$):NEXT:VPOKE 8210,80:GOTO 2
0
2030 '●●●●●●●● ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●
2040 DATA 3,3,7,2,7,3,1,F,1F,3F,77,20,7,F,E,1C,0,C0,E0,E0,E0,C0,80,F0,F8,FC,EE,4
,E0,F0,70,3C
2050 DATA 0,3,7,7,7,3,1,1F,3F,77,27,0,7,F,E,1C,C0,C0,F0,40,E0,C0,80,F8,FC,EE,E4,
0,E0,F0,70,38
2060 DATA 3,63,67,2,67,63,71,3F,1F,7,87,80,BF,BF,0,0,0,C0,E0,E0,E0,C0,80,F8,FC,E
E,E6,0,E6,F0,3D,1D
2070 DATA 0,3,7,7,7,3,1,3F,7F,C7,C7,0,C7,7,5E,5C,C0,C6,E6,40,E6,C6,86,FC,F8,E0,E'
1,1,FD,FD,0,0
2080 DATA 3,7,45,C6,62,31,1F,F,7,7,80,BF,BF,0,0,0,C0,E0,A2,63,46,8C,F8,F0,E0,E0,
1,FD,FD,0,0,0
2090 DATA 0,0,60,92,92,8E,51,35,11,E,14,27,48,8,0,0,0,0,C,92,92,E2,14,58,10,E0,5
0,C8,24,20,0,0
2100 DATA 0,0,0,2,72,8E,91,75,11,E,74,47,8,10,0,0,0,0,0,80,9C,E2,12,5C,10,E0,5C,
C4,20,10,0,0
2110 DATA 0,0,0,0,0,0,6E,D1,E,33,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,EC,16,E0,98,40,0,0,0,0,
0
2120 DATA DF,DF,DF,0,FD,FD,FD,0
```

評…かなりムリがあるような……(編)



by YAT

MSX2/MSX2+用



パッシング・ショットをきめろ！

SIDE COAT（サイドコート）

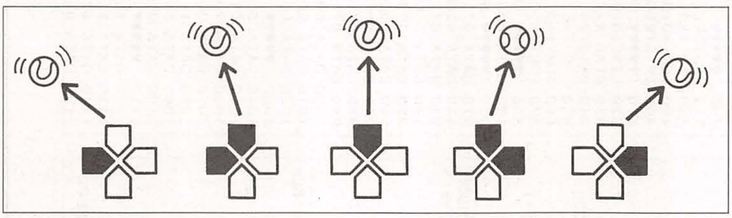
ふるぽ

●内容

2人プレイのテニスゲームです。1プレイヤーはカーソル・キー，2プレイヤーはジョイスティックです。

●遊びかた

1セットマッチで6ゲーム取ったほうの勝ちです。デュースはありません。サーブはスペース・キー（トリガボタン）で1ゲーム交代です。また，そのたびコート・チェンジを行ないます。ボールを打つ瞬間カーソル・キーを押すと第1図のようにボールの軌道（きどう）を変えれます。



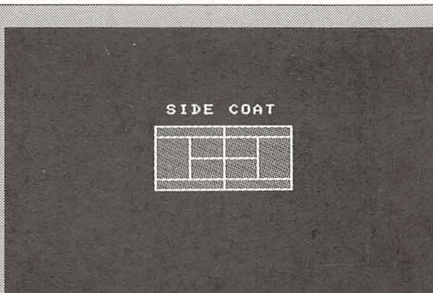
《第1図》カーソル・キーとボールの軌道

●終わりに

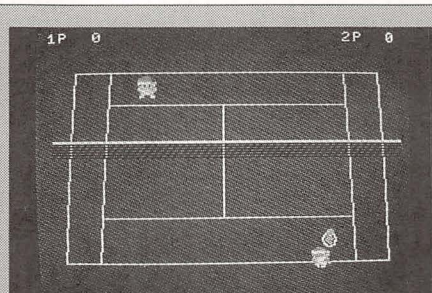
このプログラムを実行したあとはSET BEEP1,1を実行してください。

《第1表》変数表

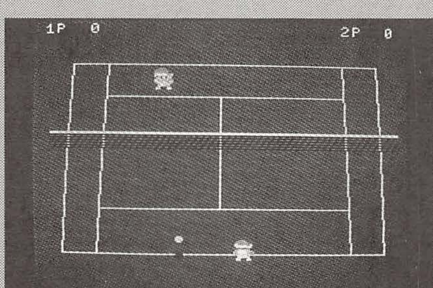
変数	内容
X(0)，X(1)	プレイヤーの座標
PO(0)，PO(1)	得点
BX，BY	ボールの座標



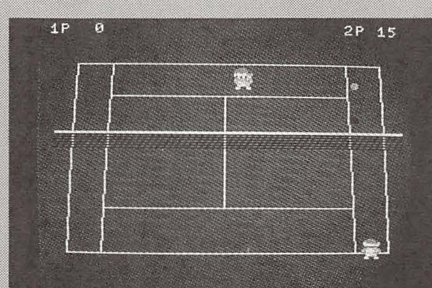
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート！



▲《写真2》サービス！ベストオブ1ゲームマッチプレイ！



▲《写真3》2P側のパッシング・ショットがきまった!!



▲《写真4》ダウン・ザ・ラインを狙ったのだが…

★ぼくの町はいなかなので，パソコンを持っている人は5，6人ぐらいしかいません。影さん助けて～。(秋田市仙北郡・TOS 13才)……【影：まさか,町全体で10人しかいないなんて言わないよなー。編：そんなばかな。】

SIDE COATのプログラム・リスト

```
10 GOTO 660
20 SA=1:PO(0)=0:PO(1)=0:SE(0)=0:SE(1)=0:GOTO 570
30 X(0)=184:Y(0)=148:X(1)=72:Y(1)=34:CO=1:SX(0)=12:SX(1)=-12:BU=13:AT=0:BO=1
40 IF SA<3 THEN C=1:D=0 ELSE C=0:D=1
50 ON SA GOTO 180,200,180,200
60 FORA=0TO1:GOSUB400:GOSUB 70:NEXTA:GOTO 60
70 '♥♥♥♥♥♥ MOVE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
80 IF CO=2 THEN C=-(A=0)+(A=1)*0 ELSE C=A
90 S=STICK(C)
100 IF X(A)-BX<0 THEN SX(A)=12 ELSE SX(A)=-12
110 IF SW(A)=1 OR STRIG(C) THEN GOSUB 340:RETURN
120 IF S=0 THEN 150
130 X(A)=X(A)+(((S>5)AND(X(A)>10))-((S>1)AND(S<5)AND(X(A)<238)))*12
140 Y(A)=Y(A)+((((S<3)OR(S=8))AND(Y(A)>84*ABS(A-1)))-((S>3)AND(S<7)AND(Y(A)<72+1
12*ABS(A-1))))*8
150 PUTSPRITE A*6,(X(A),Y(A)),,A*6
160 IF Y(1)=74 AND X(1)<232 AND X(1)>16 THEN PUTSPRITE 4,(X(1),Y(1)+5),,4
170 RETURN
180 '♥♥♥♥♥♥ ｻｰﾌﾞ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
190 X(0)=184:Y(0)=164:A=0:B=1:H1=200:H2=133:H3=2:GOTO210
200 X(1)=72:Y(1)=13:A=1:B=0:H1=108:H2=54:H3=8
210 S=STICK(D):X(A)=X(A)+(((S=3)*(X(A)<H1))-((S=7)*(X(A)>H2)))*4
220 PUTSPRITE H3,(X(A),Y(A)),,H3:GOSUB 300:SWAP A,B:GOSUB 90:SWAP A,B
230 IF STRIG(D) THEN GOSUB 250
240 GOTO 210
250 '♥♥♥♥♥♥ BALL UP ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
260 UP=7:BX=X(A)+6:BY=Y(A)+2
270 UP=UP-1:BY=BY-UP
280 IF UP<0 THEN SX=X(A):SY=Y(A)+12-UP:GOTO310
290 SWAP A,B:GOSUB 90:SWAP A,B:PUTSPRITES,(X(A)-6+12*ABS(A-1),BY),9,5:GOTO 270
300 PUTSPRITE 5,(X(A)-6+12*ABS(A-1),Y(A)+2),9,5:RETURN
310 '♥♥♥♥♥ ｻｰﾌﾞ HIT ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
320 PUTSPRITE10,(X(A)-6+12*ABS(A-1),Y(A)-14),15,10:BEEP:CO=-((SA=2)OR(SA=3))+1
330 PUTSPRITE 10,(0,0),0:PUTSPRITE 8-6*ABS(A-1),(0,219):GOSUB410:GOTO 60
340 '♥♥♥♥♥ SWING ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
350 PUTSPRITE10+A,(X(A)+SX(A),Y(A)+2),15,11:SW(A)=1:C(A)=C(A)+1
360 IF ABS(X(A)+SX(A)+2-BX)<12 AND ABS(Y(A)-BY)<10 AND (SY-BY)<17 AND PO=0 THEN
AT=-(((C=1 AND SA=1)OR(C=0 AND SA=3))+((C=0 AND SA=2)OR(C=1 AND SA=4))):C(A)=3:S
P=0:BO=0:GOSUB440
370 IF C(A)=3 THEN SW(A)=0:C(A)=0:PUTSPRITE10+A,(0,0),0
380 RETURN
390 '♥♥♥♥♥ BALL ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
400 IF SP=0 THEN 470 ELSE 420
410 X1=-6:Y1=-6:Y2=-8:SP=1:AT=0:IF SA=2 OR SA=4 THEN X1=5:Y1=8:Y2=6:AT=1
420 BX=BX+X1:BY=BY+Y1:SX=BX:SY=SY+Y2:GOSUB500
430 IF ABS(BY-SY)<4 THEN X1=X1+2:Y1=Y1-4:RETURN ELSE RETURN
440 S=STICK(C):X1=-((S=2ORS=4)*3+(S=8ORS=6)*-3+(S=3)*7+(S=7)*-7):Y2=-8+AT*16:BU=
10-AT*16
450 IF Y(A)<51 OR Y(A)>117 THEN BU=13-AT*16
460 IF Y(A)>156 OR Y(A)<11 THEN BU=15-AT*16
470 BX=BX+X1:BY=BY-BU:BU=BU-1:SX=BX:SY=SY+Y2
480 IF ABS(BY-SY)<4 OR (SY-BY)<0 THEN BU=11-AT*15:BO=BO+1 ELSE 500
490 IF POINT(SX+8,SY+10)=7 AND BO=1 THEN PO=1:PSET(118,40):PRINT#1,"OUT"
500 IF BX>0 AND BX<256 AND BY>-40 AND BY<220 THEN 530
510 IF BO>0 THEN PO=PO+2:GOTO 540
520 IF BO=0 THEN PO=3:PSET(118,40):PRINT#1,"OUT":GOTO 540
530 PUTSPRITE 5,(BX,BY),9,5:PUTSPRITE12,(SX,SY),1,5:RETURN
540 '♥♥♥♥♥ POINT ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
550 F=-((AT=0AND(SA=2ORSA=3))+(AT=1AND(SA=1ORSA=4)))
560 FORI=0TO300:NEXT:ONPO-1GOSUB600,610:PO=0:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
570 FORI=0TO1:IF PO(I)=4 THEN SE(I)=SE(I)+1:PO(0)=0:PO(1)=0:GOSUB620
580 IF SE(I)=6 THEN 630 ELSE NEXT
590 PSET(12,2):PRINT#1,"1P ";SC$(PO(0)):PSET(208,2):PRINT#1,"2P ";SC$(PO(1)):GOT
O30
600 PO(F)=PO(F)+1:RETURN
610 LINE(117,39)-(150,50),12,BF:D=-(F=0)+(F=1)*0:PO(D)=PO(D)+1:RETURN
620 PSET(100,8):PRINT#1,SE(0);"-";SE(1):FORJ=0TO1000:NEXTJ:LINE(100,8)-(156,16),
7,BF:E=(E+1)MOD4:SA=SC(E):RETURN
630 '♥♥♥♥♥ VICTORY ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
640 LINE(0,0)-(256,219),1,BF:PSET(64,64):PRINT#1,I+1;"PLAYER WIN!!"
650 PUTSPRITE0,(120,88),,0:IF STRIG(0) THEN 760 ELSE 650
660 '♥♥♥♥♥ ｼｮｷ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
670 COLOR 15,1,1:SCREEN 5,2:OPEN"GRP:"AS#1:SET BEEP 2,4
680 RESTORE 880:FOR I=0 TO 15:READ CO$
690 FOR J=0 TO 2:A(J)=VAL("&H"+MID$(CO$,J+1,1)):NEXT J
700 COLOR=(I,A(0),A(1),A(2)):NEXT I
710 FOR I=0 TO 11:READ A$:B$="":FOR J=0 TO 31
720 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT J:SPRITE$(I)=B$:NEXT I
730 RESTORE 1030:FOR I=0 TO 9:P$=""
740 FOR K=0 TO 15:READ CC:P$=P$+CHR$(CC):NEXTK
750 COLOR SPRITE$(I)=P$:NEXT I
760 '♥♥♥♥♥ TITLE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
770 RESTORE 1120:FOR I=0 TO 31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LINE(0,0)-(200,200),1,BF
780 LINE(80,66)-(168,114),7,BF:PSET(88,50):PRINT#1,"SIDE COAT"
790 FORI=0TO4:READ X,Y,X1,Y1:IF X<>0 THEN LINE(X,Y)-(X1,Y1),15,B:NEXT
800 IF STRIG(0) THEN BEEP ELSE 800
810 '♥♥♥♥♥ SCREEN SET ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
820 LINE(0,0)-(256,240),12,BF
830 READ X,Y,X1,Y1:IF X<>0 THEN LINE(X,Y)-(X1,Y1),15:GOTO 830
840 PAINT(5,5),7,15:PAINT(40,40),7,15:PAINT(224,40),7,15
850 FOR I=11 TO 0 STEP-2:LINE(16,96-I)-(248,96-I),1:NEXT
860 FOR I=0 TO 1:LINE(16,84-I)-(248,84-I),15:NEXT
870 FORI=0TO3:READ SC$(I):NEXT:FORI=0TO3:READ SC(I):NEXT:GOTO 20
880 '♥♥♥♥♥ COLOR DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
890 DATA 000,000,161,373,664,533,400,130,777,760,227,664,130,555,555,777
900 '♥♥♥♥♥ SPRITE DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
910 DATA 071F3F0F3F1F3F0F0F0F0F0F0007000080C0E0FCC0F8FCF0F0F0F0F030E00000
920 DATA 00000030002000173F7F7F300F0E1C1C60381C0C3C3C00E88CCECE0CC0103838
930 DATA 071F3F3F3F3F3F1F113333100308060280C0E0E0E0D0C080F8FCFC0EF670E0E0
940 DATA 000000000000000000F0F0F0F0F07000060381C1C1C2C3C78E0C0C0F0F0F00000
950 DATA 000000FFFFFF00FF00FF00FF00FF00FF000000FFFFFF00FF00FF00FF00FF00FF
960 DATA 00000000000103030301000000000000000000000000C0E0E0E0C000000000000000
970 DATA 0000000000002D1D0F0F3F1C0F0E000060381C1C3C3CB8B8F0F09C38F0100000
980 DATA 071F3F3F3F3F100030370703030 71C1C80C0E0E0C0C008000CECE0C0C0E03838
990 DATA 071F3F3F3F3F341008183C110907060380C0E0E0C0C0040000183C8890F0F060
1000 DATA 0000000000000B0F0707030F0600000060381C1C3C3C6868F0E0C0F060000000
1010 DATA 000003060D0A1912151A090C060300000000C060309058A84898509070C00000
1020 DATA 000000030E1932252235101E030000000000000C07018AC54A44C9870C0000000
1030 '♥♥♥♥♥ PALET DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1040 DATA 5,5,5,5,15,15,6,10,13,13,13,13,13,13,0,0,70,70,70,72,78,70,70,70,74
1050 DATA 74,74,75,79,75,75,79,5,5,5,15,15,5,5,5,10,10,10,11,11,11,11,15,70,70
1060 DATA 70,77,77,75,75,75,77,77,77,77,77,77,0,0,0,0,0,15,15,1,0,1,0,1,0,1,0,1
1070 DATA 0,1,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,6,6,6,6,14,14,11,11,11,10,11,11
1080 DATA 11,11,0,0,69,69,69,69,79,79,70,0,74,68,77,77,77,77,75,79,5,5,5,5,15
1090 DATA 15,6,6,6,10,10,10,14,15,11,15,70,70,70,70,78,78,75,75,75,78,79,75,75
1100 DATA 0,0,0
1110 '♥♥♥♥♥ SCREEN DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1120 DATA 80,66,168,114,80,74,168,106,102,74,146,106,102,90,146,90,124,66,124
1130 DATA 114,32,32,232,32,32,32,24,176,24,176,240,176,240,176,232,32,128,56
1140 DATA 128,141,56,56,209,56,51,141,214,141,56,32,48,176,208,32,216,176,0,0,0
1150 DATA 0," 0",15,30,40,1,4,2,3
```

★編さんやつぐ美さんをはじめとする編集部のみなさん。影さんをいじめるのはやめてください。僕がゆるしません！ファイト影さん!!…(群馬県佐波郡・佐野　守16才)……【影：いやー！人気ものはつらいなーっ！】

MSX2/MSX2+用



古代遺跡から無事脱出することができるか?

BROKEN SEAL

ブロークン　シール

永吉　秀人

物語

私は考古学者。ここは最近になって発掘された遺跡である。この遺跡に入ってもどってきた者は誰もいないという不吉な噂も耳にはしたが，私の探求心を抑えることはできなかった。だが，今では多少後悔している。ここは……いや，こいつは生きている。入るときは何も起こらないが，でようとすればたちまち封印を敷き，侵入者を閉じ込めようとするのだ。私はどこかに出口があると信じ，さまよい歩くしかなかった。

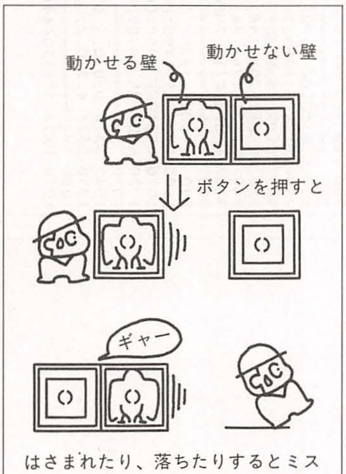
遊びかた

ゲーム内容は単純です(第1図)。壁を動かし，時間内に出口へ行けば良いだけです。ただし，動かせない壁や，ダミーもあります。

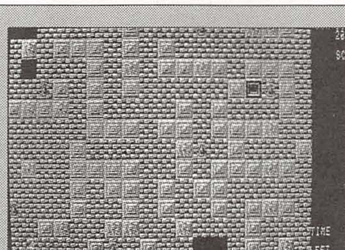
プログラム内容

110行のVDP(9)=VDP(9)OR 2はスプライト表示禁止を行なうもので，これによりコマンドの実行を速めています。また，DEFUSR=&H90の番地90HはPSGの初期化を行なうBIOSの開始番地です。

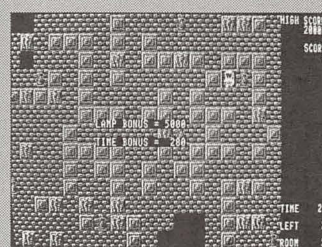
★



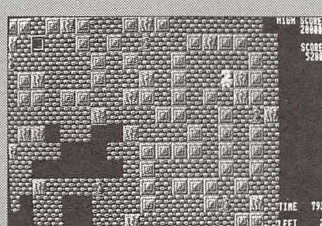
《第1図》ゲームのすすめかた



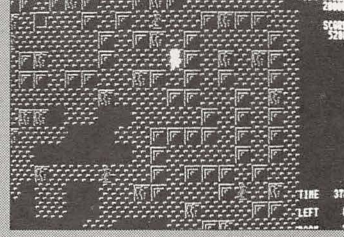
▲《写真1》左下にいるキャラが自分。ブロックを動かし脱出だ



▲《写真2》無事出口までたどり着ければルームクリア。ボーナスだ!



▲《写真3》ルーム2は，むずかしいゾ!!タイムが足りるかな?



▲《写真4》ランプを取るにしたがった画面が暗くなっていく

★あっ!待て!はやまるなっ!こ，このやろう。死んだらぶっ殺すぞー。あっ，何だって，影さんだったの。どうぞご自由に……。(三重県四日市市・昇竜寺14才)……【影：死んだ人をどーやって殺すっつーだか?】

《第1表》変数表

HS	ハイスコア
SC	スコア
RM	ルームNo.(1～5)
TM	タイム
LE	プレイヤー残数
MP, BK	ルームデータ
PX, PY	プレイヤー座標
EX, EY	出口座標
LP	ランプ(7－数)
RE, GR, BL	カラー・パレット・データ
VX, VY	プレイヤー移動値
PD	プレイヤーの向き

評…ゲゲッ(影)



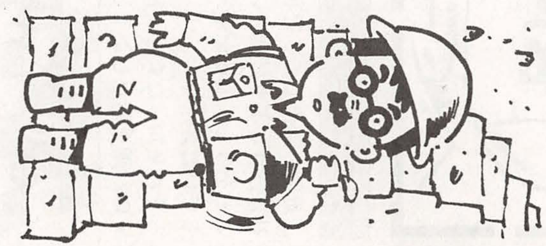
by 永山　一太

BROKEN SEALのプログラム・リスト

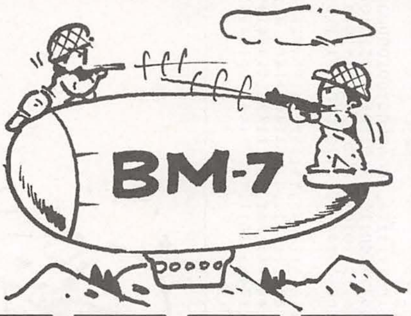
```
100 '============= BROKEN SEAL ==============
110 CLEAR 500,&HDDFF:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):VDP(9)=VDP(9)OR2:DEFUSR=&H90
120 DIM MP(19,14),BK(17,12),RE(15),GR(15),BL(15):HS=2000:GOSUB 850
130 '============= GAME START =============
140 SC=0:LE=2:RM=1:GOSUB 570
150 '============= PLAYER MOVE =============
160 S=STICK(1):IF SMOD2=0 THEN 250
170 VX=(S=7)-(S=3):VY=(S=1)-(S=5):PD=-(VX=1)-2*(VY=1)-3*(VY=-1)
180 COPY(BK(PX,PY)*24,0)-STEP(23,15),1 TO (PX*24,PY*16)
190 X=PX+VX+1:Y=PY+VY+1:IF MP(X,Y)<>4 AND MP(X,Y)<>5 THEN PX=X-1:PY=Y-1
200 COPY(PD*24+168,0)-STEP(23,15),1 TO (PX*24,PY*16),,TPSET
210 IF BK(PX,PY)=0 THEN GOSUB 1020:FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 460
220 IF BK(PX,PY)=2 THEN GOSUB 350
230 IF PX=EX AND PY=EY THEN 390
240 '============= LAMP & TIME =============
250 COLOR=(2,RND(1)*8,0,0):TM=TM-1
260 PRESET(488,168):PRINT#1,USING"###";TM:IF TM=0 THEN 470
270 '============== BLOCK MOVE ===============
280 IF STRIG(1)+STRIG(3)=0 OR MP(PX+VX+1,PY+VY+1)<>5 THEN 160
290 GOSUB 990:MP(PX+VX+1,PY+VY+1)=BK(PX+VX,PY+VY):MP(PX+1,PY+1)=5
300 COPY(BK(PX+VX,PY+VY)*24,0)-STEP(23,15),1 TO ((PX+VX)*24,(PY+VY)*16)
310 COPY(120,0)-(143,15),1 TO (PX*24,PY*16):X=PX-VX+1:Y=PY-VY+1
320 IF MP(X,Y)=4 OR MP(X,Y)=5 THEN GOSUB 990:GOTO 460
330 PX=X-1:PY=Y-1:GOTO 200
340 '============== LAMP OFF ==============
350 LP=LP+1:BK(PX,PY)=3:MP(PX+1,PY+1)=3:GOSUB 1000
360 FOR I=1 TO 8:R=(LP-RE(I))*(RE(I)>LP):G=(LP-GR(I))*(GR(I)>LP)
370 B=(LP-BL(I))*(BL(I)>LP):COLOR=(I,R,G,B):NEXT:RETURN
380 '============== ROOM CLEAR ==============
390 RM=RM+1:IF RM=6 THEN 530
400 PRESET(148,92):PRINT#1,USING"LAMP BONUS = ####";(7-LP)*1000
410 PRESET(148,108):PRINT#1,USING"TIME BONUS = ####";TM*10
420 SC=SC+(7-LP)*100+TM:IF SC>HS THEN HS=SC
430 A=USR(I):PLAY"T200S0M2000O6L8F+GGO5F+GGO4F+GGO5GABO6C4.O5G4O6C8C2."
440 GOSUB 570:GOTO 160
450 '================= MISS =================
460 PRESET(144,100):PRINT#1,"YOU HAVE MISSED...":GOTO 510
470 GOSUB 1010:FOR I=0 TO 100:SET ADJUST(RND(1)*7-3,RND(1)*7-3)
480 LINE(INT(RND(1)*18)*24,INT(RND(1)*13)*16)-STEP(23,15),0,BF
490 NEXT:SET ADJUST(0,0):SOUND 8,0
500 PRESET(184,100):PRINT#1,"TIME UP!"
510 IF LE THEN LE=LE-1:GOSUB 570:GOTO 160 ELSE 540
520 '============== GAME OVER ===============
530 PRESET(154,100):PRINT#1,"ALL ROOMS CLEAR!"
540 A=USR(I):PLAY"T200S0M2000O5L4GA8BG8G+A8B.O6C.CO7C8C2."
550 FOR I=0 TO 9000:NEXT:GOSUB 900:GOTO 140
560 '============== ROOM MAKE ==============
570 ON RM-1 GOTO 590,600,610,620
580 RESTORE 1930:GOTO 630
590 RESTORE 1980:GOTO 630
600 RESTORE 2030:GOTO 630
610 RESTORE 2080:GOTO 630
620 RESTORE 2130
630 FOR I=0 TO 19:MP(I,0)=4:MP(I,14)=4:NEXT
640 FOR I=1 TO 13:MP(0,I)=4:MP(19,I)=4:NEXT
650 FOR I=0 TO 12:READ D$:FOR J=0 TO 17:B=VAL(MID$(D$,J+1,1))
660 IF B<5 OR B=6 THEN MP(J+1,I+1)=B:BK(J,I)=B:GOTO 680
670 MP(J+1,I+1)=5:BK(J,I)=-(B=5)-6*(B=8)
680 NEXT J,I:READ EX,EY,LP,PX,PY
690 '============== PARAMETER ===============
700 FOR I=1 TO 8:R=(LP-RE(I))*(RE(I)>LP):G=(LP-GR(I))*(GR(I)>LP)
710 B=(LP-BL(I))*(BL(I)>LP):COLOR=(I,R,G,B):NEXT:TM=800:VX=1:VY=0
720 '============= GAME SCREEN =============
730 CLS:PRESET(432,0):PRINT#1,"HIGH SCORE"
740 PRESET(448,8):PRINT#1,USING"########";HS*10
750 PRESET(472,24):PRINT#1,"SCORE"
760 PRESET(448,32):PRINT#1,USING"########";SC*10
770 PRESET(432,168):PRINT#1,"TIME   800"
780 PRESET(432,184):PRINT#1,USING"LEFT      ##";LE
790 PRESET(432,200):PRINT#1,USING"ROOM      ##";RM
800 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 13
810 COPY(MP(I,J)*24,0)-STEP(23,15),1 TO (I*24-24,J*16-16)
820 COPY(MP(19-I,J)*24,0)-STEP(23,15),1 TO (432-I*24,J*16-16)
830 NEXT J,I:COPY(192,0)-(215,23),1 TO (PX*24,PY*16),,TPSET:RETURN
840 '================ SET UP ================
850 SCREEN 7,0,0,,,0:COLOR 15,0,0:CLS:OPEN"GRP:" AS#1
860 FOR I=0 TO 15:READ RE(I),GR(I),BL(I):NEXT:SET PAGE,1
870 CLS:FOR I=1 TO 10:FOR J=0 TO 15:READ D$:FOR K=0 TO 23
880 PSET(I*24+K,J),VAL("&H"+MID$(D$,K+1,1)):NEXT K,J,I:SET PAGE,0
890 '============== PALETTE ===============
900 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,RE(I),GR(I),BL(I)):NEXT
910 '============ TITLE SCREEN ============
920 CLS:COLOR 8:PRESET(213,21):PRINT#1,"BROKEN SEAL"
930 COLOR 7:PRESET(212,20),,TPSET:PRINT#1,"BROKEN SEAL"
940 COLOR 15:PRESET(176,88):PRINT#1,"PUSH BUTTON TO START"
950 PRESET(208,168):PRINT#1,"@ 1989/04/16"
960 PRESET(176,184):PRINT#1,"COMPOSED BY HIDETO.N"
970 IF STRIG(1) THEN GOSUB 990:RETURN ELSE 970
980 '================ SOUND =================
990 RESTORE 1880:FOR I=0 TO 13:READ D:SOUND I,D:NEXT:RETURN
1000 RESTORE 1890:FOR I=0 TO 13:READ D:SOUND I,D:NEXT:RETURN
1010 RESTORE 1900:FOR I=0 TO 13:READ D:SOUND I,D:NEXT:RETURN
1020 RESTORE 1910:FOR I=0 TO 13:READ D:SOUND I,D:NEXT:RETURN
1030 '============ PALETTE DATA ============
1040 DATA 0,0,0,5,0,0,7,0,0,2,0,0,7,7,7,4,4,4,2,2,2,7,6,0
1050 DATA 4,3,0,2,0,0,7,7,4,5,5,1,7,4,2,3,1,0,0,0,0,7,7,7
1060 '============ GRAPHIC DATA ============
1070 DATA 555550444445555550444445,555560455555555560455555
```


★島根お菓子博覧会へ行ってきました。数々のお菓子の中「萩の月」だけが箱の中がからっぽだった。(岡山県倉敷市・瞬風疾走剣14才)……【編：もしや見城先生が？影：いや，見城先生なら他のお菓子も全部食べるはずだ！】

```
1080 DATA 6666605555556666660555555,0000000000000000000000000
1090 DATA 4444455555504444455555550,4555555555560455555555560
1100 DATA 5555556666660555555666660,0000000000000000000000000
1110 DATA 5555504444455555550444445,5555604555555555560455555
1120 DATA 6666605555556666660555555,0000000000000000000000000
1130 DATA 4444455555504444455555550,4555555555560455555555560
1140 DATA 5555556666660555555666660,0000000000000000000000000
1150 DATA 5555504444455555550444445,5555604555777555560455555
1160 DATA 6666605555767666660555555,0000007777777777880000000
1170 DATA 4444455777888888845555550,4555555557667668555555560
1180 DATA 5555556676276675556666660,0000000700472007000000000
1190 DATA 5555577664171266784444445,5555706642171266660855555
1200 DATA 6666706646283666660855555,0000087704083008880000000
1210 DATA 4444458877777888855555550,4555555588888885555555560
1220 DATA 5555557777777777775666660,0000000000000000000000000
1230 DATA 5555504444455555550444445,5555604555777555560455555
1240 DATA 6666605555767666660555555,0000007777777777880000000
1250 DATA 4444455777888888845555550,4555555557667668555555560
1260 DATA 5555556676676675556666660,0000000700470007000000000
1270 DATA 5555577664676666784444445,5555706646676666660855555
1280 DATA 6666706646686666660855555,0000087704080008880000000
1290 DATA 4444458877777888855555550,4555555588888885555555560
1300 DATA 5555557777777777775666660,0000000000000000000000000
1310 DATA 5555555555555555555555555,5444444444444444444444445
1320 DATA 5455555555555555555555565,5455555555555555555555565
1330 DATA 5455544444444444444455565,5455545555555555555655565
1340 DATA 5455545555444555555655565,5455545554555556555655565
1350 DATA 5455545554555556555655565,5455545555556665555655565
1360 DATA 5455545555555555555655565,5455546666666666666655565
1370 DATA 5455555555555555555555565,5455555555555555555555565
1380 DATA 5466666666666666666666665,5555555555555555555555555
1390 DATA 5555555555555555555555555,5444444444444444444444445
1400 DATA 5455555555544555555555565,5455444445455654444445565
1410 DATA 5454555554555556555556565,5454555555444555555556565
1420 DATA 5454555554555556555556565,5454555554555556555556565
1430 DATA 5454555645566654455556565,5455456554555556556565565
1440 DATA 5455465565455654556665565,5455556555465556555555565
1450 DATA 5455544565546554565555565,5455555555546555555555565
1460 DATA 5466666666666666666666665,5555555555555555555555555
1470 DATA 4444444444444444444444444,4000000000000000000000005
1480 DATA 4000000000000000000000005,4000555555555555555550005
1490 DATA 4000500000000000000040005,4000500666666666660040005
1500 DATA 4000500600000000050040005,4000500600000006050040005
1510 DATA 4000500600006660050040005,4000500600000000050040005
1520 DATA 4000500655555555550040005,4000500000000000000040005
1530 DATA 4000544444444444444440005,4000000000000000000000005
1540 DATA 4000000000000000000000005,4555555555555555555555555
1550 DATA 00000000AAAAAAABB0000000,00000AAAAAAAAAAAB000000
1560 DATA 0000009CC9BBBBAAAB000000,000000CFFC99CCBBBBB00000
1570 DATA 00000CCEFCC9CC999BBB0000,00000CCFFCCCC9999000000
1580 DATA 00000CCCCCCCCC9990000000,00000000CCCAABBBA0000000
1590 DATA 000000BAAAAABAAAAA000000,00000BBAAABBAABCCCC00000
1600 DATA 000CCBBBBBBBBBBBCCCC0000,00CCCDDBDDDBDDDCCCC00000
1610 DATA 000000BBBBBBBBBBB0000000,0000000CCCCC0CCCCC000000
1620 DATA 00000DFFFDD00DFFFDD00000,0000DDDDDD00DDDDD000000
1630 DATA 0000000BBAAAAAAA00000000,000000BAAAAAAAAAAA00000
1640 DATA 000000BAAABBBB9CC9000000,00000BBBBBCC99CFFC000000
1650 DATA 0000BBB999CC9CCFECC00000,00000099999CCCCFFCC00000
1660 DATA 0000000999CCCCCCCCC00000,0000000ABBBAACCC00000000
1670 DATA 000000AAAAABAAAAAB000000,00000CCCCBAABBAAABB00000
1680 DATA 0000CCCCBBBBBBBBBBBCC000.00000CCCCDDDBDDDBDDCCC00
1690 DATA 0000000BBBBBBBBBBB000000,000000CCCCC0CCCCC0000000
1700 DATA 00000DDFFFD00DDFFFD00000,000000DDDDD00DDDDD0000
1710 DATA 00000000BBBAAABB00000000,0000000BBBAAAAAAB0000000
1720 DATA 00000BAAAAAAAAABBBA00000,000000C9CAAAAAA99C000000
1730 DATA 000000C9CFECCEFC9C000000,000000CCCFFCCFFCCC000000
1740 DATA 0000000CCCCCCCCCC0000000,0000000ABBBCCBBBA0000000
1750 DATA 000000AAAAAABAAAAAC00000,00000CCBBAABBAABBCCC0000
1760 DATA 00000CBBBBBBBBBBBBCC0000,000000DDBDDDDDDBDCC00000
1770 DATA 0000000BBBBBBBBBB0000000,0000000CCCCC0CCCCD000000
1780 DATA 0000000DFFFD00DDD000000,0000000DDDD000000000000
1790 DATA 00000000BBBAAABB00000000,0000000BBBAAAAAAB0000000
1800 DATA 00000BAAAAAAAAABBBA00000,000000C999999999C000000
1810 DATA 000000C999999999C000000,000000CC99999999CC000000
1820 DATA 0000000CC99C999CC0000000,0000000ABBBCCBBBA0000000
1830 DATA 000000AAAAABAAAAAC00000,00000CCBBAABBAABBCCC0000
1840 DATA 00000CBBBBBBBBBBBBCC0000,000000DDBDDDDDDBDCC00000
1850 DATA 0000000BBBBBBBBBB0000000,0000000CCCCC0CCCCD000000
1860 DATA 0000000DFFFD00DDD000000,0000000DDDD000000000000
1870 '============= SOUNDS DATA ==============
1880 DATA 0,5,0,0,0,0,0,62,16,0,0,0,5,0
1890 DATA 100,0,0,0,0,0,0,62,16,0,0,0,5,0
1900 DATA 0,10,0,0,0,0,34,54,16,0,0,100,0,8
1910 DATA 100,0,0,0,0,0,0,62,16,0,0,0,255,0
1920 '============== ROOMS DATA ==============
1930 DATA 0011111411112115541,151444141411111111,10111415144541444 1
1940 DATA 1124141411111146241,454514111141411141,11111444144144451 1
1950 DATA 1111411111152141114,151144441141444541,11114144141441111 1
1960 DATA 2111411414114145 41,1145115511511141 11,11111421411001415 1
1970 DATA 15111511410001411 2,14,3,0,1,11
```



MSX2+(要MSX-MUSIC)用



横スクロール・アクション・シューティング

権怒羅(ごんどら)

佐藤　岳志

プロローグ

近頃，進出してきた(株)悪井田(わるいだ)社は，ゴンドラ計画というあほなことを考え，他社を乗っ取ろうとしていた。

それを知った☆○△社の社長は，その計画を阻止(そし)しようと，エリート社員の青島を送り込んだ。

遊びかた

青島を操作して敵をやっつけよう！操作方法は，**第1図**のとおりです。面は，右から左へ強制横スクロールします。敵を倒しながら一定距離進めばクリアで，つぎのラウンドに行きます。

画面からはみでたり，敵に当たったりするとアウト。自機が一つ減ります。全部やられるとゲーム・オーバーです。

★

⬆……………………	ジャンプ
⬅➡……………………	左右移動
⬆＋⬅➡……………………	左右ななめジャンプ
スペース・キー……	ミサイル発射

《第1図》操作方法

CHECKER FLAG

編：横スクロール・アクションですが。

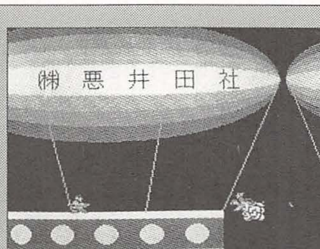
Dr.D：ふむ，MSX2+の大きな特徴であるハードウエア横スクロールを使っているのはいいのだが，無理やり使っているようでゲームにうまく生きておらん!!これでは，せっかくの機能も大ナシじゃ!!

編：当たり判定も何だかおかしいですよ。

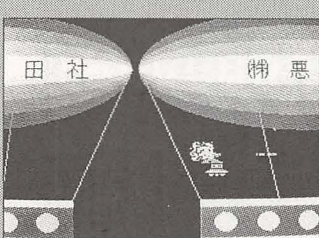
Dr.D：MSX2＋というパソコンは，この手のゲームは得意じゃからもう少しくふうしてほしい。



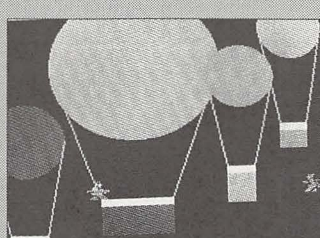
▲《写真1》さすがに2+。タイトル画面の漢字表示も簡単に行なえる



▲《写真2》それ！ミサイル発射！みごと命中！この調子でいこう！



▲《写真3》ジャンプのタイミングをまちがえてUFOにぶつかってしまった



▲《写真4》ラウンド3は気球面。うまくジャンプしていかないと下に落ちるゾ

権怒羅のプログラム・リスト

```
10 KEY1,"_ank"+CHR$(13)
20 '●●●●●●●●● SETTING ●●●●●●●●●●●
30 '✤✤✤✤✤ しょき せってい ✤✤✤✤✤✤
40 CLEAR 200:SCREEN 5,2,0:COLOR 15,1,1:CLS:DEFINT A-Z:SET ADJUST (-4,0)
50 _ KANJI:_ MUSIC:ON STRIG GOSUB 260:ON SPRITE GOSUB 510
60 DIM EY(31):FOR I=0 TO 31:EY(I)=SIN(J):J=J+.4:NEXT
70 '✤✤✤✤✤ READ DATA ✤✤✤✤✤
80 FOR I=0 TO 6:READ A$,C$:B$="":D$=""
90 FOR J=0 TO 31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)))
100 IF J<16 THEN D$=D$+CHR$(VAL("&H"+MID$(C$,J+1,1)))
110 NEXT:SPRITE$(I)=B$:COLOR SPRITE$(I)=D$:NEXT
120 ON RO+1 GOSUB 820,880,960,1020:RESTORE 1270
130 CR=0:ON RO GOSUB 940,1000,1050:GOSUB 550
140 '●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●
150 '✤✤✤ MY CHARACTER ✤✤✤
160 SPRITE ON:IF L=0 THEN STRIG(0) ON
170 S=STICK(0):ON S+1 GOSUB 230,190,190,230,280,230,280,280,230,190:GOTO 160
180 '♠♠♠ JUMP ♠♠♠
190 YI=Y:JP=1
```


★賞味期限が1年以上たったらうまいお菓子と，昨日作ったばかりのまずいお菓子，影さんだったらどちらを選びますか？(富山県小矢部市・池田宗介13才)……【影：私は，迷わずラーメン・ライスを選ぶ！編：ないって！】

```
200 FOR Y=YI TO YI-32 STEP -8:GOSUB 230:NEXT:JP=0
210 Y=Y+8:GOSUB 230:GOTO 650
220 '♠♠♠ MOVE ♠♠♠
230 X=X+(S=0 OR S=1)*2-((S=3 OR S=2) AND X<200)*8+(S=7 OR S=8)*12
240 GOSUB 280:RETURN
250 '♠♠♠ FIRE ♠♠♠
260 PLAY #2,"@59v15o4a16":MX=X+24:MY=Y:L=1:RETURN
270 '♠♠♠ ひょうじ ♠♠
280 CR=(CR+2) MOD 255
290 SET SCROLL CR,0,1:PUTSPRITE2,(MX,MY),,2:PUT SPRITE 1,(X,Y),,1
300 IF L=1 THEN MX=MX+16:STRIG(0)OFF:IF MX>255 THEN L=0:MX=32:MY=212:STRIG(0)ON
310 IF X<1 OR Y>210 THEN GOSUB 590:GOTO 130
320 '♣♣♣♣♣♣ ENEMY ♣♣♣♣♣♣♣
330 ON F GOTO 350,380,410,410,440,440,690
340 '♠♠♠ WORKER 1 ♠♠♠
350 IF EX<1 THEN EX=255:PU=3:SP=3:PO=20
360 EX=EX-8:EY=Y:GOTO 470
370 '♠♠♠ WORKER 2 ♠♠♠
380 IF EX<1 THEN EX=X:PU=3:SP=3:PO=30
390 EY=EY+24:GOTO 470
400 '♠♠♠ UFO 1&2 ♠♠♠♠
410 IF EX<1 THEN EX=255:PU=6:SP=6:SI=0:IF F=3 THEN B1=Y:B2=20:PO=50 ELSE B1=100:
B2=50:PO=100
420 EX=EX-8:EY=INT(B1+EY(SI)*B2):SI=SI+1:GOTO 470
430 '♠♠♠ BIRD 1&2 ♠♠♠
440 IF EX<1 THEN EX=255:PU=4:SP=4:IF F=5 THEN EY=Y+10:PO=500 ELSE EY=200:PO=200
450 EX=EX-8:SP=9-SP:IF F=6 AND EX<X+32 THEN EY=EY-8
460 '♠♠♠ てき ひょうじ ♠♠♠
470 IF EX<1 OR EY<1 OR EY>210 THEN 570
480 PUT SPRITE PU,(EX,EY),,SP:GOTO 650
490 '●●●●●●●●●●●● SUB ●●●●●●●●●●●●
500 '♥♥♥♥♥ ON SPRITE ♥♥♥♥♥
510 SPRITE OFF:IF ABS(EX-X)<16 AND ABS(EY-Y)<16 THEN GOSUB 590:GOTO 130
520 X1=EX:Y1=EY:N=5:SC=SC+PO:GOSUB 610:GOSUB 550
530 SPRITE ON:RETURN
540 '♥♥♥♥♥ SPRITE けす ♥♥♥♥♥
550 EX=0:EY=0:MX=32:MY=212:L=0:READ F
560 FOR I=0 TO 7:PUT SPRITE I+(I=1),(I*16,212):NEXT:RETURN
570 EX=0:EY=0:READ F:FOR I=3 TO 7:PUT SPRITE I,(I*16,212):NEXT:RETURN
580 '♥♥♥♥♥♥♥ BOMB ! ♥♥♥♥♥♥
590 X1=X:Y1=Y:N=50:RE=RE-1:GOSUB 610:FOR I=0 TO 1000:NEXT
600 IF RE=0 THEN 1070 ELSE RETURN
610 SPRITE OFF:STRIG(0) OFF:FOR I=0 TO N
620 X2=INT(RND(1)*20)+X1-8:Y2=INT(RND(1)*20)+Y1-8
630 PUT SPRITE 0,(X2,Y2),,0:PLAY #2,"v15@30o1c17":NEXT:RETURN
640 '♥♥♥♥♥ あしもと たしかめる ♥♥♥♥
650 PX=(CR+X) MOD 255
660 IF JP=1 OR POINT(PX+3,Y+17)=15 OR POINT(PX+14,Y+17)=15 THEN YX=0:RETURN
670 GOTO 210
680 '♥♥♥♥♥♥♥ CLEAR ♥♥♥♥♥♥♥
690 FOR J=0 TO 30:N=2:X1=INT(RND(1)*255):Y1=INT(RND(1)*212):GOSUB 610:NEXT
700 SETSCROLL0:RO=RO+1:CLS:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(16*I,212):NEXT:IF RO=4THEN730
710 LOCATE 9,5:PRINT "♣b♣ゃ♣●♣♥♣い♥I":LOCATE 7,8:PRINT "Go to next stage !"
720 GOSUB 1400:GOSUB780:CLS:RETURN 120
730 GOSUB1400:GOSUB780:GOSUB1120:RESTORE 1330:FOR I=1 TO 11:READ A$:LOCATE 3,I
740 COLOR 15+(I<3)*6+(I>7)*5-(I=11)*3:PRINT A$:NEXT
750 I$=INKEY$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN RO=1:CLS:COLOR 15:GOTO 120
760 IF I$="N" OR I$="n" THEN CLS:RO=0:COLOR 15:GOTO 1080 ELSE 750
770 '●●●●●● BGM ●●●●●●
780 PLAY #2,A$,B$,C$:A$="":B$="":C$=""
790 CALL PLAY(1,I):IF I THEN 790 ELSE RETURN
800 '●●●●●●●●●●● DISPLAY ●●●●●●●●●●●●
810 '♠♠♠♠♠♠♠♠♠ TITLE ♠♠♠♠♠♠♠♠♠
820 CLS:I=0:LOCATE 10,4:PRINT "ゃ ♥@う(♥@さ●":LOCATE 10,6:PRINT"- GONDOLA -"
830 LOCATE 8,9:PRINT "PUSH  SPACE  KEY":LOCATE 14,11:PRINT "1989  by T.Satoh"
840 RE=3:RO=1:I=I+1:IF STRIG(0) THEN CLS:RETURN 120 ELSE IF I<1000 THEN 840
850 RESTORE1290:CLS:FORI=1TO8:READA$:LOCATE 3,I:COLOR 15+(I<5)*2:PRINT A$:NEXT
860 FOR J=15 TO 4 STEP -1:GOSUB 1380:GOSUB780:NEXT:GOTO 820
870 '♠♠♠♠♠ STAGE1  ひこうせん ♠♠♠♠♠
880 COLOR=(13,4,4,4):COLOR=(12,3,3,3)
890 FOR I=1 TO 4:CIRCLE (127,56),125,I+11,,,.5-.1*I:PAINT (5,56),I+11:NEXT
900 LINE (45,165)-(210,200),15,BF:LINE (45,171)-(210,197),12,BF
910 RESTORE 1230:FOR I=0 TO 3:READ A,B,C:LINE (A,B)-(C,165),13:NEXT
920 FOR I=8 TO 24 STEP 4:COLOR I,15:READ A$:LOCATE I,3:PRINT A$:NEXT:COLOR 15,1
930 FOR I=0 TO 4:CIRCLE (63+I*32,184),8,7:PAINT (63+I*32,184),7:NEXT
940 X=80:Y=149:RETURN
950 '♠♠♠♠♠ STAGE 2  ゴンドラ ♠♠♠
960 FORI=0TO50:PSET(RND(1)*256,RND(1)*100),10:NEXT:LINE(0,120)-(256,212),5,BF
970 FOR I=0 TO 1:CIRCLE(56+I*94,150-I*30),50,1,-3.14,-6.28,.3
980 LINE(6+I*94,145-I*30)-(106+I*94,149-I*30),15,BF
990 PAINT(56+I*94,151-I*30),1:NEXT
1000 X=100:Y=99:RETURN
1010 '♠♠♠♠♠ STAGE 3  ききゅう ♠♠♠♠♠
1020 COLOR=NEW:RESTORE 1240:FOR J=0 TO 3:READ A,B,C,D,E,F,G,H,I
1030 LINE(A,B)-(C,D),E,BF:LINE(A,B)-(C,B+5),15,BF:CIRCLE(F,G),H,I:PAINT(F,G),I
1040 LINE(F-H,G)-(A,B),14:LINE(F+H,G)-(C,B),14:NEXT
1050 X=80:Y=133:RETURN
1060 '♠♠♠♠♠♠♠ GAME OVER ♠♠♠♠♠♠♠
1070 FOR I=0 TO 10:PUT SPRITE I,(0,212):NEXT:GOSUB 1120:GOSUB1420:GOSUB 780
1080 LOCATE 7,3:PRINT "♣f♣'♣l♣d♥@♣n♣u♣d♣q":LOCATE 6,7:PRINT "HI-SCORE: ";HS
1090 LOCATE 2,10:PRINT"CONTINUE♥y♣q♣d♣s♣t♣q♣m♥zKEY":LOCATE9,6:PRINT"SCORE: ";SC
1100 IF INKEY$=CHR$(13) THEN J=1 ELSE IF STRIG(0) THEN J=0 ELSE 1100
1110 RE=3:CLS:SC=0:IF J=1 THEN 120 ELSE RO=0:GOTO 120
1120 CLS:SET SCROLL 0:IF SC>HS THEN HS=SC:RETURN ELSE RETURN
1130 '●●●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●
1140 '♣♣♣♣♣ SPRITE ♣♣♣♣♣
1150 DATA 1C36303E3197173646B09B7B0C79723C417C9E07F0FABB39DBC2D8DA3377E70E,EEFFF
FFFFFFFFEE
1160 DATA 0303030300060F0FFF871F0F010E1E3FC0C040E0C0400070FFFECE0F0F87C3E,66AAA
AAA44AA2222
1170 DATA 0000000000000000BCBC000000000000000000000000000000FEFE000000000000,00000
000BA000000
1180 DATA 0F0B1F0C0B07F7F3010F0F070F1E3C798000000000BCA2D1D1EFE9CF0060E0E0,2AAAA
22222233336
1190 DATA 000102050B0B0B1F2F7F672300000102BF7EFFFCFFFCF8E0FF57A8D020408080,69696
9666FAAAAAA
1200 DATA 00000000000000001F2F7F67230106070E0000000000000000E0FFFFF8FCFEFF7EF8,00000
00000000000
1210 DATA 0001030F000F090F001F7FFF003D19000080C0F000F090F000F8FEFF00BC9800,022F0
333022F0990
1220 '♣♣♣♣♣ PICTURE ♣♣♣♣♣
1230 DATA 2,56,45,85,80,103,168,80,155,253,56,210,♥ュ,いォ,いと,うC,ょミ
1240 DATA  20,180, 50,210,10, 35,100,30,12,  90,150,140,180,12,115, 40,60,13
1250 DATA 220, 90,240,110, 4,230, 10,25,10, 180,125,200,155, 5,190, 50,25, 4
1260 '♣♣♣ しゅつげん パターン ♣♣
1270 DATA 1,1,5,2,3,5,4,3,6,2,1,3,4,6,2,2,3,4,6,6,5,5,5,4,1,1,3,2,1,3,4,5,6,3,7
1280 '♣♣♣♣♣ MESSAGE ♣♣♣♣♣
1290 DATA "  お゜ゅ ♥A i っo♣オ♣ス♥A♥ュいォいとうC","ょミ♣へ♥A♣S♣う♣h♣ぅゃVぅに♣ナ♥@あシょミ"
1300 DATA "♣み♥@♣フ♣チ♣ニ♣ひ♣,♣ニ♣オ♣ト♣「♣ス♥B","","  ♣サ♣は♣みいm♣チ♣ス♥A♥け♥さ♥「ょミ♣へ"
1310 DATA "いォいとうC♣フ♥@かふか)♣み♥@あナ♣ソゅモ♣ュ","いラ♥A♥け♥さ♥「ょミ♣フ♥@♣G♣え♥(♣g♥A"
1320 DATA "  ツうぁ♣み♥Aっoおホ♣ウ♣ケ♣ス♥I"
1330 DATA "  ♣ツ♣「♣ノ♥A ツうぁ♣へ♥@いォいとうC♣フ","かふか)♣み♥@あナ♣ソゅモ♣「♣ス♥B"
1340 DATA "","  ♣オ♣ゥ♣オ♥A♣ワ♣ス♥@いォいとうC♣へ♥A","  V♣オ♣「♥@ゃVぅに♣み♥@ゅ1♣ラ♣ト♥@えの"
1350 DATA "おニ ェおせ♣み♥@♣ヒ♣ぬ♣,♣セ♣ひ♣,♥B","","  ♣サ♣フェせ♣へ♥A♣ワ♣ス♥@っoおホ♣オ♣ト"
1360 DATA "♣ュ♣は♥@ ツうぁ♥I","","   EXTEND PLAY ♥@♥y♣x♥^♣m♥z"
1370 '●●●●●●●● BGM ●●●●●●●●
1380 A$="V=J;t120o414dfgf":B$="@14"+A$:A$="@16"+A$
1390 C$="V=J;t120@12o3l16aaaaaaaagggggggg":RETURN
1400 A$="r1t120v15o5l16cdr4<abr4fgr4>120dr16cr32cr16dR1R4"
1410 B$="@14"+A$:C$="@16"+A$:A$="@2"+A$:RETURN
1420 A$="v15t120l1o3dc<ag>dea":B$="@10"+A$:C$="@12"+A$:A$="@0"+A$:RETURN
```

★パソコン・レクチャーのつぐ美さんは鼻水をたらしているように見える。(福岡市・花田 洋15才)……【影：ディスクステーションのサムに対抗しているんだよね。編：今の発言，私は責任持ちませんよ。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)



幽体離脱利用の誘導ゲーム

つきぬけた世界

神前　幸造

Prologue

なぜかわからんが，とにかくオバケがでた。賞金に目がくらんで，何10人もの男が退治に行ったが，もどってこれた者はまだいない。

フッ……やっと俺の出番がきたか（このパターンどっかで使ったっけ……'87年6月号参照)。

How to Play

幽体離脱を利用してオバケをやっつけてください。

自分はカーソル・キーで移動します。画面上には，障害物(☒)，ベッド(▱)，落とし穴(回)があります。

自分がベッドに入ると幽体が肉体から分離します。この幽体を操り，オバケを落とし穴に誘導してください。オバケは穴に落ちるとしばらくでてこられません。その間に，再び幽体を肉体にもどし，障害物を押して穴をふさぎましょう。

このくり返しで画面上の穴と同数のオバケをやっつけるとラウンド・クリアです。幽体時には障害物は押せず，肉体時にはオバケは穴に落ちません。

オバケにつかまるか自分が穴に落ちると残り人数が減り，3回でゲーム・オーバーです。

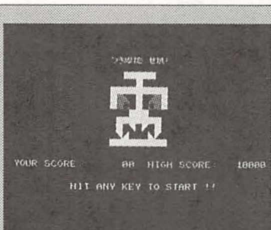
About the Program

ややこしい。無駄が多い（と思う)。

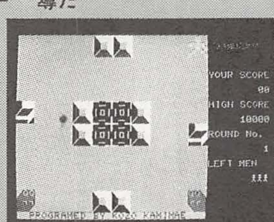
作った私でさえ，あとから見るとまったくわけがわからないときたもんだ！（REM文見て適当に考えてくださいね……やれやれ)。

《第1表》主な変数

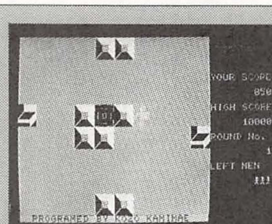
変数	内容
X，Y	自分の座標
XX，YY	自分の移動量
A1，A2	自分のキャラの状態フラグ
P，GP	仮想画面スキャン
GX(n),GY(n)	オバケの座標
G1(n),G2(n)	オバケの移動量
AG(n)	オバケのキャラの状態フラグ
G	オバケのNo.
MG	自分の状態フラグ(幽体or肉体)
GN	オバケの残り数
GH(n)	オバケの状態フラグ(穴に落ちている……etc)
SC	スコア
HS	ハイスコア
LE	自分の残り人数
RO	ラウンド数
R1$(n),R2$(n)	ラウンド・データ
A$(n,n')	自分のキャラ(肉体)
B$(n)	自分のキャラ(幽体)
G$(n)	オバケのキャラ
T$(n)	画面構成のキャラ
CL$	消去用キャラ
K$	キー・スキャン用



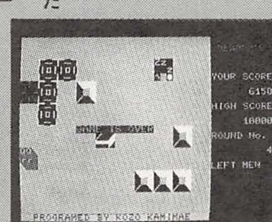
▲《写真1》うーん，なかなかこったタイトルであーる



▼《写真2》ベッドに入って幽体を分離させる。そしてオバケを穴に誘導だ



▲《写真3》オバケが穴に入ったら，肉体にもどして，障害物でふさいじゃう



▼《写真4》なかなかおもしろいぞ。よし，再挑戦だ

★はじめて買いました。この本を読んでいたら，僕も早くパソコンがほしくなりました。(静岡県小笠郡・片山素之16才)……【影：そうだろ，そうだろ。そして毎月読みつづけると，私とお友達になれるぞ。どうだ。】

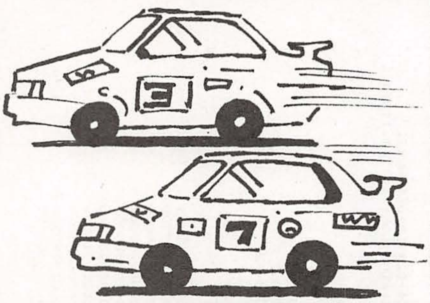
つきぬけた世界のプログラム・リスト

```
10 LIMIT$CDEF:CLR:COLOR,,7,0:CLS:TEMPO7:POKE$3444,0
20 DIM A$(3,1),B$(1),G$(1),T$(5),GX(1),GY(1),AG(1),G1(1),G2(1),GH(1),R1$(9),R2$(
9):HS=1000
30 GOTO860
40 REM ▒▒▒ SHOKI ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
50 X=27:Y=0:A1=3:A2=0:A3=1:P=0:MG=0:PP=5:GX(0)=0:GY(0)=21:GX(1)=27:GY(1)=21:AG(0
)=1:AG(1)=0:G=0:GH(0)=0:GH(1)=0
60 G1(0)=1:G2(0)=0:G1(1)=0:G2(1)=-1
70 REM ▒▒▒ MAIN LOOP ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
80 GETK$:IF K$=""THEN300
90 XX=-(K$="◀")*(X>0)+(K$="▶")*(X<27)
100 YY=-(K$="▲")*(Y>0)+(K$="▼")*(Y<21)
110 CURSORX,Y:PRINT[,-(PP=5)]T$(PP);
120 X=X+XX+XX+XX:Y=Y+YY+YY+YY
130 AD=$CE00+X/3+Y/3*12:P=PEEK(AD)
140 ON P+1 GOTO150,160,230,480,250
150 PP=5:GOTO260
160 PP=5:M=$CE00+X/3+XX+(Y/3+YY)*12:P2=PEEK(M):IF(X+XX>=0)*(X+XX=<27)*(Y+YY>=0)*
(Y+YY=<21)*((P2=0)+(P2=5))*(MG=0)THEN CURSORX,Y:PRINT[,1]CL$;:CURSORX+XX*3,Y+YY*
3:PRINTT$(1);:POKEAD,0:POKEM,1:GOTO180
170 X=X-XX*3:Y=Y-YY*3:GOTO260
180 IF P2=5THEN MUSIC"-CO-E-G-BE":SC=SC+20:GN=GN-1:GOTO200
190 GOTO260
200 IF GN=0THEN MUSIC"-G3-A-BCDEFGGFGAGFG9R5":CURSOR8,12:PRINT[6,0]USING"ROUND #
# CLEAR";RO+1;:SC=SC+LE*100:RO=RO+1:MUSIC"R9R":GOTO730
210 IF(GX(0)=X+XX*3)*(GY(0)=Y+YY*3)THEN GX(0)=0:GY(0)=21:GH(0)=21:GF=-(GN=1)*2:G
OTO260
220 IF(GX(1)=X+XX*3)*(GY(1)=Y+YY*3)THEN GX(1)=27:GY(1)=21:GH(1)=21:GF=-(GN=1):GO
TO260
230 PP=2:IF MG=0THEN MG=1:POKEAD,4:MUSIC"G2#FG#FG#FGAG":CURSORX,Y:PP=4
240 GOTO260
250 PP=4:IF MG=1THEN MG=0:POKEAD,2:MUSIC"G2#GG#GGFEDC":PP=2
260 A1=-(YY=1)-(XX=-1)*2-(XX=1)*3:AA=A2:A2=A3:A3=AA
270 IF MG=0THEN CURSORX,Y:PRINT[6,1]A$(A1,A2);:GOTO290
280 CURSORX,Y:PRINT[4,1]B$(A2);
290 REM ▒▒▒ GHOSTS ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
300 IF(GN=1)*(G<>GF-1)THEN430
310 IFGH(G)=20THEN CURSORGX(G),GY(G):PRINTT$(3);:GH(G)=0:POKE$CE00+GX(G)/3+GY(G)
*4,3:GOTO360
320 IFGH(G)=30THEN GH(G)=0
330 IFGH(G)>20*(1-(GN=1))THEN410
340 IFGH(G)>0THEN420
350 CURSORGX(G),GY(G):PRINT[,1]CL$;
360 GA=$CE00+GX(G)/3+G1(G)+(GY(G)/3+G2(G))*12:GP=PEEK(GA)
370 IF(GP=3)*(MG=1)+(GP=0)THEN GX(G)=GX(G)+G1(G)*3:GY(G)=GY(G)+G2(G)*3:IF GP=3TH
EN GH(G)=1:POKEGA,5:MUSIC"E2B":SC=SC+5:GOTO390
380 IF(GP>0)+(GX(G)=X)+(GY(G)=Y)THEN G1(G)=((X<GX(G))-(X>GX(G))):G2(G)=((Y<GY(G)
)-(Y>GY(G)))
390 AG(G)=(G1(G)+1)/2
400 CURSORGX(G),GY(G):PRINT[1,2]G$(AG(G));:GOTO430
410 CURSORGX(G),GY(G):PRINT[1,0]G$(AG(G));:CURSORGX(G),GY(G):PRINT[,1]T$(5);:GH(
G)=GH(G)+1:GOTO430
420 CURSORGX(G),GY(G):PRINT[2,0]T$(3);:GH(G)=GH(G)+1
430 G=-(G=0)
440 CURSOR32,7:PRINT[6,0]USING"#######0";SC;
450 IFPEEK($D000+Y*40+X+1)=$11THEN470
460 GOTO80
470 REM ▒▒▒ DEAD ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
480 CURSORX,Y:PRINT[2,0]"\|/▒▒▒▒- -▒▒▒▒/|\";:MUSIC"B4AG#FEC-B-A-B9"
490 CURSORX,Y:PRINTT$(P);:X=27:Y=0:LE=LE-1:CURSOR39-LE,19:PRINT" ";:IF LE>0THEN8
0
500 CURSOR9,12:PRINT[2,0]"GAME IS OVER";:MUSIC"E3FEFEDC-BEFEFEDC-BEFEFEDC-B-ARER
AR9"
510 IF SC>HS THEN HS=SC:CURSOR9,15:PRINT[6,0]"NEW RECORD !!";:MUSIC"-G3-A-BC6DEC
DD5-B3-GR5-G3-#F-GD6EFDEE5D3CR5C3-BCG6A#AGAA5G3FR5G5F3ER5-AF3DR5-GE3D6DC7R9"
520 REM ▒▒▒ TITLE ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
530 CLS:COLOR,,5,0:PRINT"▒▒▒▒"
540 PRINTTAB(15);" ▒▒▒▒ ":PRINTTAB(15);" ■ "
550 PRINTTAB(15);"▒▒▒▒▒▒▒▒":PRINTTAB(15);"■ ◢ ■ ◢ ■"
560 PRINTTAB(15);"■ ◢ ■ ◢ ■":PRINTTAB(15);" ▒▒▒ "
570 PRINTTAB(15);" ▒▒▒▒ ":PRINTTAB(15);"◣ ■ ■ ◢ "
580 PRINTTAB(15);" ◥▒ ▒◤ ":PRINTTAB(15);"▒▒▒▒▒▒▒▒"
590 CURSOR15,3:PRINT[6,0]"ﾂｷﾇｹﾀ ｾｶｲ";
600 CURSOR0,17:PRINT[3,0]USING"YOUR SCORE:#######0  HIGH SCORE:#######0";SC,HS;
610 TEMPO6:MUSIC"D3EDFDEDFDEDFDEDFD#G7#G6A3D9R":TEMPO7
620 CURSOR16,8:PRINT[2,0]"▒▒▒▒▒":CURSOR21,8:PRINT[2,0]"▒▒▒▒▒";
630 CURSOR16,12:PRINT[7,0]"■ ◥ ◤ ■";:CURSOR16,13:PRINT[7,0]"◥◢  ◣◤";
640 MUSIC"-GOCEGB+D+F+B"
650 CURSOR9,20:PRINT[RND(1)*7+1,0]"HIT ANY KEY TO START !!";:GETK$:IFK$=""THEN65
0
660 COLOR,,7,0
670 SC=0:RO=0:LE=3
680 REM ▒▒▒ SCREEN SETTING ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
690 CLS:CURSOR0,24:PRINT[0,6]"  PROGRAMED BY KOZO KAMIMAE  ";
700 CURSOR31,1:PRINT[2,0]"ﾂｷﾇｹﾀｾｶｲ";
710 CURSOR30,5:PRINT[4,0]"YOUR SCORE";:CURSOR30,9:PRINT[4,0]"HIGH SCORE";:CURSOR
30,13:PRINT[4,0]"ROUND NO.";:CURSOR30,17:PRINT[4,0]"LEFT MEN";
720 REM ▒▒▒ ROUND SETTING ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
730 IF RO=10 THEN RO=0
740 T$(0)="":GN=0:CONSOLE0,24,0,30:PRINT[,1]"▒";:CONSOLE
750 CURSOR32,7:PRINT[6,0]USING"#######0";SC;:CURSOR32,11:PRINT[6,0]USING"#######
0";HS;:CURSOR38,15:PRINT[6,0]USING"##";RO+1;:CURSOR35,19:PRINT[6,0]SPC(5-LE);LEF
T$("大大大大大",LE);
760 FORI=0TO1:FORJ=0TO9:D1=VAL("$"+MID$(R1$(RO),I*10+J+1,1)):D2=VAL("$"+MID$(R2$
(RO),I*10+J+1,1)):L=8:FORK=3TO0STEP-1:Z=0
770 IF D1>=L THEN D1=D1-L:Z=Z+1
780 IF D2>=L THEN D2=D2-L:Z=Z+2
790 CURSORJ*3,I*12+K*3:PRINTT$(Z);:POKE$CE00+(I*4+K)*12+J,Z:L=L/2
800 IF Z=3 THEN GN=GN+1
810 NEXTK,J,I
820 CURSOR27,0:PRINT[6,1]A$(2,0);:CURSOR0,21:PRINT[1,2]G$(1);:CURSOR27,21:PRINT[
1,2]G$(0);
830 MUSIC"G3#FGAGEGB+CRGRCR7"
840 GOTO50
850 REM ▒▒▒ CHR.SETTING ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
860 C$="▒▒▒":CL$="   ▒▒▒   ▒▒▒   "
870 RESTORE1030:FORI=0TO9:READD1$,D2$:R1$(I)=D1$:R2$(I)=D2$:NEXT
880 RESTORE930:FORI=0TO3:FORJ=0TO1:READD1$,D2$,D3$:A$(I,J)=D1$+C$+D2$+C$+D3$:NEX
TJ,I:READB$(0),B$(1),G$(0),G$(1)
890 FORI=1TO5:READD1$,D2$,D3$:T$(I)=D1$+C$+D2$+C$+D3$:NEXTI
900 FORI=0TO9:POKE$CDF4+I,1:POKE$CE60+I,1:POKE$CDFE+I*12,1,1:NEXTI
910 GOTO530
920 REM ▒▒▒ CHR.DATUM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
930 DATA" ● ","▒▒","▌ "," ● ","▒▒"," ▌ "
940 DATA" ● ","▒▒"," ▌ "," ● ","▒▒"," ▌ "
950 DATA" ● ","▒▒","▒ ▒"," ● ","▒▒"," ▌ "
960 DATA" ● ","▒▒","▒ ▒"," ● ","▒▒ "," ▌ "
970 DATA" O ▒▒▒▒▒▒▒ ╰─"," O ▒▒▒/▒▒▒─╯ "
980 DATA"OO▒▒▒▒┌┌▒▒▒▒  ","┌OO▒▒▒▒ ┐┐▒▒▒ ◢"
990 DATA"◥▒▒"," ▒▒","╱ ◥"," ▒▒","╱ ◢","▔▔◤"
1000 DATA"┌─┐","|ロ|","└─┘","ZZ ","  Z","╲▒●"
1010 DATA"   ","   ","   "
1020 REM ▒▒▒ ROUND DATUM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1030 DATA 0008998000001991000,B0008800000000110001
1040 DATA 00480A00000000501200,00400800081000100200
1050 DATA 0808080808101454501O,00200002000004444000
1060 DATA 0E220000000000004470,0E220002000000100000
1070 DATA 0041824248018200014O,00410002480100080000
1080 DATA 0284A684200421652140,02002200281400440040
1090 DATA 00888888000011111100,00808080081001010100
1100 DATA 0E8600E8600303003030,000000E8600000083030
1110 DATA 00842248000012442100,00802A0800001054010O
1120 DATA C4848044C43030302322,00000144C40000002322
```

★プログラムを楽しく打ち込むには，どうしたらよいですか？（千葉県市川市・篠原一徳17才）……【影：女の子とデートすると楽しいぞ。つぐ美：そんなこと聞いてません。影：そういう気分で打ち込めということ。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）



タイムを競うカーレース

レーシング

橋本　隆

●内 容

よくあるカーレースを思いうかべてちょ。つまり，敵の車(赤)や壁にぶつからないようにして，コースを5周すればよいのである。BUT，BUT，はっきりいって，時速160kmをだすと5周はおろか，1周もできないであろう。ほっほっほ。

●説明だっだっだ

RUNするとコースが現れる。何かキーを押すとスタートできる。

青い車があなたの車だよ。カーソル・キーの⇐⇒を使って操作してくだせえ。ちなみに右と左とは進行方向に対しての右左であることに注意してほしい。アクセルはZキー，ブレーキはXキーであった。

このゲームは敵の車(赤)に勝つゲームじゃないんだよ。どのくらいの速さで5周できるかのゲームだよ。では，HIT ANY KEY。

●プログラムについて

プログラム自体が簡単ですので，もっと速くすることは可能です。一番簡単なのは，120行をはぶくことです。またむずかしい人は110行の2を増やせば敵の車は遅くなりますし，方向をスムーズに変えられるようになります。

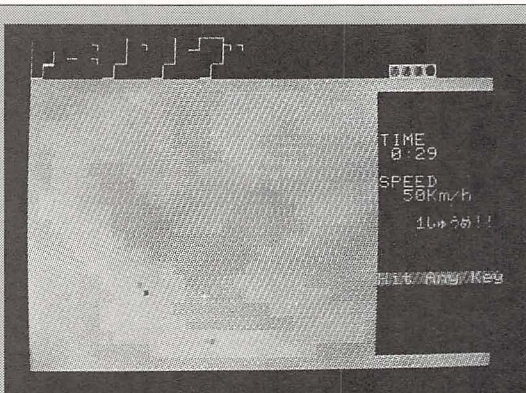




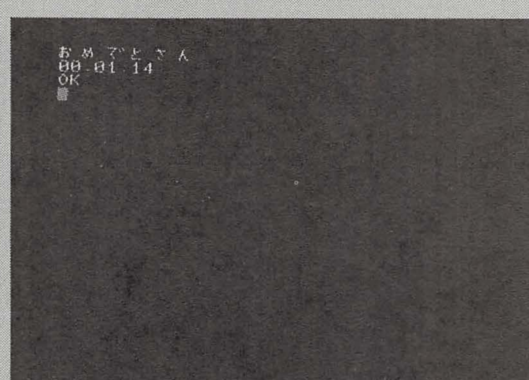
影：プログラムは簡単だろうけど，ゲームはちょっとむずかしいではないかい。
編：うーん，キー操作に無理がありますよね。

《第1表》変数表

変数	内容
X，Y	自分の車の座標
TX，TY	敵の車の座標
F	進行方向のフラグ
XA，YA	敵の移動用
SP	スピード
K	曲がるためのフラグ
C	コースをまわった回数
I	スピード用
J	いろいろ
A$	キー・スキャン



▲《写真1》これはタイムを競うカーレースだ。敵車は無視，無視



▲《写真2》5周すると，タイムが表示される。トップをとれたかな？

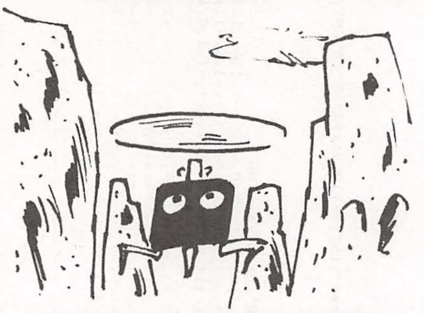
★パソコンを変えたのはX68000のほうが先だと絶対に思うのですが。TOWNSは88VAのようになるのでは？(広島県廿日市市・X68Kユーザー16才)……【編集長：きびしい指摘ですね。みんなはどう思うかな？】

レーシングのプログラム・リスト

```
10 COLOR,0:CLS:GOSUB520
20 X=4:Y=25:TX=6:TY=26:F=1:SP=.1:K=0:C=1
30 PSET(X,Y,1):PSET(TX,TY,2)
40 IF INKEY$="" THEN40ELSEGOSUB820:TIME$="00:00:00"
50 GOSUB910
60 POKE 3197,110:CALL3109
70 PRESET(TX,TY)
80 READ XA,YA:IF YA=2 RESTORE970:GOTO80
90 TX=TX+XA:TY=TY+YA
100 PSET(TX,TY,2)
110 FOR J=0 TO20:NEXT
120 FOR I=1 TO2
130 A$=INKEY$(0)
140 IFA$="▒" THEN FL=1:GOSUB280
150 IFA$="▒" THEN FL=2:GOSUB280
160 IFA$="Z" THEN SP=SP+.1
170 IFA$="X" THEN SP=SP-.1:IF SP=<0 THENSP=0
180 GOSUB910
190 PRESET(X,Y)
200 ON F GOSUB 450,460,470,480
210 PSET(X,Y,1)
220 IF INT(X)=TX AND INT(Y)=TY GOSUB760:END
230 IFX<15 ANDY>26 ANDY<=27THENC=C+1:IFC=5 GOSUB930ELSELOCATE31,13:PRINTC;
240 LOCATE 30,8:PRINTUSING"&     &";RIGHT$(TIME$,4);
250 NEXT
260 GOTO70
270 '▒▒
280 PRESET(X,Y):K=K+1
290 ON FL GOTO300,330
300 ON F GOSUB 360,380,400,420
310 GOSUB490
320 RETURN
330 ON F GOSUB 400,420,360,380
340 GOSUB490
350 RETURN
360 X=X-.5:IF K>4 THEN F=4:K=0
370 RETURN
380 Y=Y-.5:IF K>4 THEN F=1:K=0
390 RETURN
400 X=X+.5:IF K>4 THEN F=2:K=0
410 RETURN
420 Y=Y+.5:IF K>4 THEN F=3:K=0
430 RETURN
440 '
450 Y=Y-SP:GOSUB490:RETURN
460 X=X+SP:GOSUB490:RETURN
470 Y=Y+SP:GOSUB490:RETURN
480 X=X-SP:GOSUB490:RETURN
490 IF CHARACTER$(INT((X+.5)/2),INT((Y+.5)/2))="▒"GOSUB750:COLOR7,0:CLS:END
500 RETURN
510 'CRT
520 PRINT"|     ┐ |┐  |┌┐┐▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ┘ ─ ┐ ┘   ┘   ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
└┌      ┘    ┘    ┘"
530 COLOR3,5:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
540 PRINT"▒▒▒▒▒      ▒▒▒▒▒▒        ▒▒▒▒"
550 PRINT"▒▒▒        ▒▒▒▒            ▒▒▒"
560 PRINT"▒          ▒▒▒     ▒        ▒"
570 PRINT"▒          ▒▒▒   ▒▒▒▒▒      ▒";:COLOR7,0:PRINT"TIME":COLOR3,5
580 PRINT"▒▒         ▒▒▒    ▒▒▒      ▒"
590 PRINT"▒▒    ▒▒▒    ▒    ▒▒     ▒▒▒"
600 PRINT"▒▒     ▒▒▒        ▒     ▒▒▒▒";:COLOR7,0:PRINT"SPEED":COLOR3,5
610 PRINT"▒      ▒▒▒▒       ▒▒▒     ▒▒"
620 PRINT"▒       ▒▒▒▒     ▒▒▒▒▒    ▒▒"
630 PRINT"▒▒      ▒▒▒▒▒   ▒▒▒▒▒▒▒    ▒";:COLOR7,0:PRINT"   1ｼｭｳﾒ!!▒";:COLOR3,5
640 PRINT"▒▒▒      ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒     ▒▒"
650 PRINT"▒▒▒▒       ▒▒▒▒▒▒▒▒▒      ▒▒▒"
660 PRINT"▒▒▒▒▒        ▒▒▒▒▒▒     ▒▒▒▒▒"
670 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒       ▒▒▒▒     ▒▒▒▒▒▒";:COLOR7,1:PRINT"HIT ▒ANY ▒KEY▒";:COLOR3
,5
680 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒        ▒▒▒▒▒     ▒▒▒▒"
690 PRINT"▒▒▒▒▒▒       ▒▒▒▒▒▒▒▒     ▒▒▒"
700 PRINT"▒▒▒▒▒▒        ▒▒▒▒▒▒▒▒▒    ▒"
710 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒                    ▒"
720 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒            ▒▒▒▒▒▒"
730 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
740 RETURN
750 'OUT
760 FOR J=20TO60
770 LOCATE X/2,Y/2
780 COLOR2:PRINTCHR$(J+140);
790 POKE3197,J:CALL3109
800 NEXT
810 CALL3136:RETURN
820 '#YOMI
830 FOR J=30 TO32
840 LOCATE J,2:COLOR7,1:PRINT"□";
850 MUSIC"G2R1"
860 NEXT
870 LOCATE 33,2:COLOR,2:PRINT"□";
880 MUSIC"+C4"
890 RETURN
900 'SPEEDHYOUZI
910 COLOR7,0:LOCATE30,11:PRINTUSING"###";INT(SP*100);:PRINT"KM/H▒";:RETURN
920 'CONGRATULATIONS!
930 T$=TIME$
940 FOR J=7 TO 0 STEP-1
950 COLOR,J:CLS
960 PLAY"AOE":NEXT:PRINT"ｵ ﾒ ﾃﾞﾄ ｻ ﾝ▒":PRINTT$;:END
970 DATA 0,-1,0,-1,0,-1,1,-1,0,-1,1,-1,0,-1,0,-1,0,-1,1,-1,1,-1,1,1,0,1,0,1,1,
1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,-1,1,-1,1,0,1,-1,1,-1,
1,-1,1,-1,0,-1,0,-1,0,-1,1,-1,1,-1,1,-1,1,0,1,-1,1,0,1,0,1,-1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,
1,1,0
980 DATA 1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,-1,1,0,1,-1,1,-1,1,-1,0,-1,0,-1,1,0,1,-1,1,1,1,1,1,
1,1,1,0,1,1,-1,1,-1,1,-1,1,-1,1,-1,1,-1,1,-1,1,-1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,
0,1,0,1,-1,1,-1,1,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0
990 DATA -1,0,-1,0,-1,-1,-1,-1,-1,0,-1,0,-1,0,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0,-1,0,-1,
-1,-1,-1,0,-1,-1,-1,0,-1,0,-1,-1,-1,0,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,
-1,-1,0,2
```

★受験生です。このハガキを書くごとに，英単語を一つ覚えようと思う。これで月に一つは確実です。catastrophe ㊔悲劇的結末(でる単より)。(長野市・**亀山社中18才**)……**【編**：ライバルもこれで一つ覚えたわけだ。**】**

MZ-1500用



あのBug太郎の作品が移植されたぞ

移植版

Thunder'N'Blade

（サンダー エヌ ブレード）

深田郎

◆最初に

これはBug太郎さんのプログラムを移殖したものです。だからおもしろいので，ぜひ打ち込んでください。

◆操作

←，→キーで左右に動き，スペース・キーでナパーム・ボムをだします。

◆ゲームの内容

● 1 ROUND（ラウンド）

迫（せま）ってくる壁をよけるだけです。

● 2 ROUND

敵の遠距離ミサイルをよけるだけです。

● 3 ROUND

最後はRed（レッド）・Thunder（サンダー）との一騎（いっき）討（う）ちです。こいつはナパーム・ボム3発を打ち込まなければいけません。

あ～それから壁とミサイルは破壊できます。ちなみにナパーム・ボムは最初6発です。

◆打ち込むかたへ

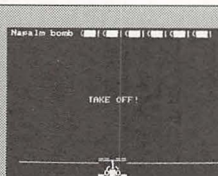
キャラクター・データのところにでてくる"╭"や"╮"や"○"はそれぞれ，＄DB，＄DC，＄F 7です。それらをDEF KEY(n)＝CHR＄(＄DB) というふうにしてファンクション・キーに入れておいてから打ち込んでください。

《第1表》変数表

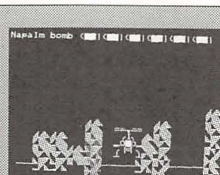
変数	内容
X，Y	自分の座標
N，M	Red・Thunderの座標
RO	ラウンド数
PR	プロペラの番号



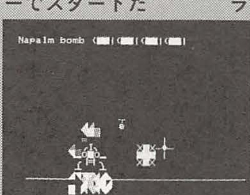
▲《写真1》タイトル画面。リターン・キーでスタートだ



▲《写真2》飛びたつこのかっこいいキャラを見て見て



▲《写真3》ROUND 1は迫りくる壁をよけていくのだ



◀《写真4》ROUND 3 でいよいよレッド・サンダーとの戦い



▶《写真5》これがエンディングだ。キミは見ることができるか

◆最後に

オリジナルのエンディングの絵がわからなかったので，自分で作りました。

それでは最後に菅野，ドンズ見てるか～!!

● 参考にしたゲーム

● 88年10月号　PC-8001用「Thunder 'N' Blade」by Bug太郎氏

★　★

Thunder 'N' Bladeのプログラム・リスト

```
10 ' -----[[ THUNDER 'N' BLADE ]]-----
20 CLS:TEMPO 7:POKE 23666,0
30 B$="                  ":C$="■■■■■■"
40 DIM G(12),D(99),N$(3),PR$(1),M$(3),G$(4),KI$(4),OY$(2)
50 GOSUB 1110
60 GOSUB 890:CURSOR 2,19:PRINT[4] B$
70 ' -----[[ MAIN LOOP ]]-----
80 GET KY$:IF KY$=" " AND MI>0 THEN GOSUB 390
90 Q=0:P=1:Q=Q+(KY$="■" AND X>4)-(KY$="■" AND X<31)
100 IF Q THEN GOSUB 300
110 CURSOR X,Y:PRINT[5] N$(P):CURSOR X,Y-1:PRINT PR$(PR)
120 PR=PR+1:IF PR>1 THEN PR=0
130 IF RO>2 GOTO 200
140 ' -----[[ ROUND 1 & 2 ]]-----
150 FOR U=0 TO 5:IF(D(RP)=E)*(G(E)=0)THEN G(E)=1:RP=RP+1
160 IF G(E) THEN ON RO GOSUB 320,360
170 E=E+1:IF E>11 THEN E=0
180 NEXT U:IF(G(X/3)=5)OR(G(X/3+1)=5)*(P>0))OR((G(X/3-1)=5)*(P<2))GOTO 840
```


★3か月ほど前から，パソコンがほしいなあーと思い，いろいろ調べているうちに，父がパソコンを買ってくれた。ラッキー。（長野市・塩入英明18才）……【編：なになに，X68000か，お父さんもほしかったんだろう。】

```
190 CT=CT+1:IF(CT>105)*(D(RP)=99)THEN CT=45:RP=RP+1:RO=RO+1:GOTO 70 ELSE 70
200 ' -----[[ ROUND 3 ]]-----
210 IF CT=45 THEN N=17:M=11:PW=3:CT=0
220 N1=0:N1=(N1+(RND(1)>.5 AND N>5)-(RND(1)>.5 AND N<31))*3
230 IF N1 THEN CURSOR N-2,M-2:PRINT S$
240 N=N+N1:IF(RND(1)>.6)*(G(N/3)=0)THEN G(N/3)=1:NOISE N4$
250 CURSOR N-OO,M-OO:PRINT[2] OY$(0)
260 FOR U=0 TO 5:IF G(E) THEN GOSUB 360
270 E=E+1:IF E>11 THEN E=0
280 NEXT U:IF(G(X/3)=5)OR((G(X/3+1)=5)*(P>0))OR((G(X/3-1)=5)*(P<2))GOTO 840
290 GOTO 70
300 '-----[[ THUNDER 'N' MOVEMENT ]]-----
310 CURSOR X,Y-1:PRINT S$:X=X+Q*3:P=Q+1:RETURN
320 ' -----[[ WALL MOVEMENT ]]-----
330 IF G(E)>4 THEN GOSUB 350:G(E)=0:CURSOR E*3+2,19:PRINT[4] "___":RETURN
340 CURSOR E*3+2,7+G(E):PRINT[2] G$(G(E)):G(E)=G(E)+1:RETURN
350 CURSOR E*3+2,6+G(E):PRINT SS$:RETURN
360 ' -----[[ ENEMY BOMB ]]-----
370 CURSOR E*3+2,10+G(E):PRINT S1$:IF G(E)>4 THEN G(E)=0:RETURN
380 CURSOR E*3+2,11+G(E):PRINT[RO+1] KI$(G(E)):G(E)=G(E)+1:RETURN
390 ' -----[[ NAPALM BOMB ]]-----
400 FOR I=0 TO 3:CURSOR X-1,(Y+3)-I:PRINT M$(I)
410 CURSOR X+3,(Y+3)-I:PRINT M$(I):NOISE N1$:GOSUB 510:NEXT
420 FOR I=0 TO 20:CURSOR (X-2)+RND(1)*6,(Y-4)+RND(1)*10
430 PRINT[6] M$(RND(1)*4):NOISE N1$:GOSUB 520:NEXT
440 FOR I=0 TO 11:CURSOR X-2,(Y-4)+I:PRINT "      ":NEXT:CURSOR X-2,19:PRINT[
4] "________"
450 MI=MI-1:GOSUB 530:IF RO>2 GOTO 480
460 FOR I=X/3-1 TO X/3+1:IF G(I)>0 THEN G(I)=0:NOISE N2$
470 NEXT:RETURN
480 IF(N=>X-2)*(N=<X+6)GOTO 490 ELSE RETURN
490 PW=PW-1:IF PW>0 THEN FOR I=0 TO 10:NOISE N1$:NEXT:RETURN
500 GOTO 550
510 CURSOR X-1,19:PRINT M$(0):CURSOR X+3,19:PRINT M$(0)
520 CURSOR X,Y:PRINT[5] N$(P):RETURN
530 CURSOR 0,0:PRINT "N.APALM BOMB .";
540 PRINT[6] LEFT$(NB$+NB$+NB$+NB$+NB$+NB$,MI*4);SPC(4):RETURN
550 ' -----[[ ENDING ]]-----
560 X1=X:Y1=Y:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3-I:CURSOR N,M:PRINT[2] OY$(I)
570 FOR T=0 TO 5:CURSOR (N-2)+RND(1)*6,(M-4)+RND(1)*4
580 PRINT M$(2-I):NOISE N5$:GOSUB 1080:NEXT T:M=M+1:NEXT J,I
590 CURSOR N,M-1:PRINT[2] OY$(2):WAIT 1500:FOR I=0 TO 3
600 FOR J=0 TO 2:MJ=ABS(J-1):CURSOR (N-2)+J*3,21-I*(3-MJ)
610 PRINT[2+MJ] M$(I):GOSUB 1080:NEXT J:NOISE N2$:NEXT I:WAIT 2000
620 CLS:GOSUB 530:CURSOR 2,19:PRINT[4] B$:FOR I=0 TO 80:SOUND 10,1
630 GOSUB 1080:NEXT:CLS:RESTORE 730
640 FOR I=1 TO 11:L=0
650 READ EP$:FOR J=1 TO 50 STEP 2:CH=VAL("$"+MID$(EP$,J,2))
660 CURSOR 7+L,5+I:PRINT[0,1] CHR$(CH):L=L+1:NEXT J,I
670 CURSOR  2, 2:PRINT[2] "C.ONGRATULATIONS!."
680 CURSOR 21,21:PRINT[2] "─┬─┬    ┌──┐   ┐"
690 CURSOR 21,22:PRINT[2] " │ ├─┐─┐  ┼┤ ┌─┐"
700 CURSOR 21,23:PRINT[2] " ┴ ┴ ┴└─  ┴┴┴└─┘"
710 GET KY$:IF KY$<>CHR$(13) THEN CLS 2:GOTO 710 ELSE 60
720 ' -----[[ ENDING PICTURE DATA ]]-----
730 DATA 20202020202020202020202020202020202020202020202020
740 DATA 202020D7D7D7D7D7D7D7C8C8C8C3C3C3D7D7D7D7D7D7D720
750 DATA 20C820202020202020202020C820202020202020202020202020
760 DATA 20C8E9202020200FEC8C8C8C8C8C4D9D9D9D9D920202020202020
770 DATA 20C8C820202020202020FEC8C8C8C8C8C82020C7ED2020202020
780 DATA 20C8C82020C4C4CFCFCFC8C8C8C8C8C82E2EC72EED202020
790 DATA 20C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8E92020
800 DATA 20C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C820
810 DATA 20C8202020C3C3D7D7D7FEC8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C820
820 DATA 20202020202020202020EAE0E0D1E0E0E0E0D1E0E0EB202020
830 DATA 20202020202020202020202020202020202020202020202020
840 ' -----[[ GAME OVER ]]-----
850 FOR I=Y-2 TO 18:CURSOR X,I:PRINT[5] YA$:FOR J=0 TO 4
860 CURSOR (X-2)+RND(1)*6,(I-3)+RND(1)*7
870 PRINT[6+RND(1)*2] M$(RND(1)*4):NOISE N3$:NEXT J,I
880 CURSOR 15,8:PRINT "GAME OVER":WAIT 3500:GOTO 60
890 ' -----[[ VARIABLE ]]-----
900 RO=1:RP=0:CT=0:MI=6:P=1:X=16:Y=15:PR=0
910 FOR I=0 TO 11:G(I)=0:NEXT:E=0
920 ' -----[[ TITLE ]]-----
930 CLS:CURSOR 0,2
940  PRINT[2] TAB(4)"─┬─┬      ┐    ┬ ┌┬─┐ ┐ ┐ ┐  "
950  PRINT[2] TAB(4)" │ ├─┐─┐─┤─┐┤ │\│ ├─┤─┤─┤─┐"
960 PRINT[2] TAB(4)" ┴ ┴└┘┴┘└─┴─┘ ┴ ┴ ┴┘└┘└┘└─"
970 T1$=" FULL-TIME 'N' PRESENTS":T2$="PROGRAMMED BY FUKATAROU"
980 FOR I=1 TO 23:CURSOR 35-I,11:PRINT[6] LEFT$(T1$,I)
990 CURSOR 13,13:PRINT RIGHT$(T2$,I):SOUND 25,1:NEXT:DD=0
1000 CURSOR  3,19:PRINT "[ HIT RETURN KEY TO GAME START ]"
1010 X1=4:Y1=11:GOSUB 1080:GET KY$:IF KY$<>CHR$(13) GOTO 1010
1020 ' -----[[ START DEMO ]]-----
1030 DD=0:CLS:GOSUB 530:CURSOR 2,19:PRINT[4] B$:CURSOR 14,10
1040 PRINT[6] "TAKE OFF!":FOR I=200 TO 0 STEP -20:X1=X:Y1=20:GOSUB 1080
1050 SOUND 10,1:FOR T=0 TO I:NEXT T,I:TC=50:P=3:FOR I=19 TO Y STEP -1
1060 X1=X:Y1=I:CURSOR X1,Y1+4:PRINT SPC(5):FOR T=0 TO TC:GOSUB 1080:SOUND 10,1
1070 NEXT T:TC=TC-5:NEXT I:P=1:CURSOR 14,10:PRINT SPC(10):RETURN
1080 ' -----[[ THUNDER 'N' HOVERING ]]-----
1090 CURSOR X1,Y1:PRINT[5] N$(P):CURSOR X1,Y1-1:PRINT PR$(DD)
1100 DD=DD+1:IF DD>1 THEN DD=0:RETURN ELSE RETURN
1110 ' -----[[ CHARACTOR DATA ]]-----
1120 C1$="◀◀◀◀◀":S1$="    "+C1$+"     "+C1$+"    "
1130 N$(0)="  ╭I   "+C$+"◢O■_O"+C$+"╭▼/=‾"+C$+"┴ ┴   ":PR$(0)="=-.-="
1140 N$(1)="  ╭I╮  "+C$+"_O■O_"+C$+"╭ |=| ╮"+C$+"┴    ┴":PR$(1)=" =┬= "
1150 N$(2)="   I╮  "+C$+"O_■O◣"+C$+"‾=\▼╮"+C$+"   ┴ ┴":C2$="■■■!"
1160 N$(3)="  O■O  "+C$+"_ |=| _"+C$+"╭└‾┘╮"+C$+"┴   ┴"
1170 YA$="     "+C$+"/ *=  "+C$+".X■_  "+C$+"|O\\╮"+C$+"  ╭_/  "+C$+" ┴    "
1180 G1$="◢◢◣"+C1$+"▛■◣"+C1$+"■▼■":G2$="■▼◥"+C1$+"◣■▛"+C1$+"_▶◣"
1190 G3$="■▼◢"+C1$+"◣◢▛"+C1$+"▛■◣":G4$="■▼◥"+C1$+"◣■◢"+C1$+"■▛■"
1200 M$(0)="◢◢◣"+C1$+"▀■◢"+C1$+"▼▼▛":M$(1)=" _■_ "+C1$+"▀■ "+C1$+" ◥ "
1210 M$(2)=" _  "+C1$+" ■ "+C1$+" ‾  ":M$(3)="◢_ "+C1$+"▀■ "+C1$+"    "
1220 S$="      ":S$=S$+C$+S$+C$+S$+C$+S$+C$+S$:SS$=S1$+C1$+S1$+C1$+S1$+C1$+S1$
1230 G$(1)=C2$+C2$+C2$+G1$:G$(2)=C2$+C2$+G1$+C1$+G2$:NB$="(■■|"
1240 G$(3)=C2$+G1$+C1$+G2$+C1$+G3$:G$(4)=G1$+C1$+G2$+C1$+G3$+C1$+G4$
1250 KI$(1)="   "+C1$+"  +  "+C1$+"     ":KI$(2)="    "+C1$+"  X  "+C1$+"     "
1260 KI$(3)="  |  "+C1$+"-◆-"+C1$+"  |  ":KI$(4)="X■X"+C1$+"■■■■"+C1$+"X■X"
1270 OY$(0)="┬■■●":OY$(1)="-.-"+C1$+"╭■╮"+C1$+"┴A┴"
1280 OY$(2)="──╤──"+C$+" (■)  "+C$+"╭||╮"+C$+"ロ╭■╮ロ"+C$+" ┴ ┴ "
1290 N1$="O4COCF":N2$="O4C1+B3":N3$="O6G2O4C":N4$="O3C1O6BO4B":N5$="O3COG+C"
1300 ' -----[[ ROUND DATA ]]-----
1310 RESTORE 1340:C=0
1320 READ D(C):IF D(C)=999 THEN RETURN ELSE C=C+1:GOTO 1320
1330 ' -----[[ ROUND 1 PATTERN ]]-----
1340 DATA 0,11,1,10,2,9,3,4,8,1,2,3,8,7,6,1,2,3,9,10,5,1,2,3
1350 DATA 11,9,7,5,3,1,0,10,8,6,5,1,0,11,1,10,2,9,3,0,11,8,4
1360 DATA 7,1,2,3,4,5,6,7,1,2,10,11,99
1370 ' -----[[ ROUND 2 PATTERN ]]-----
1380 DATA 0,3,5,11,9,7,2,1,3,1,2,1,4,6,7,5,8,10,5,0,1,2,9,10,11
1390 DATA 5,6,7,99,999
1400 ' ヘイセイ 1ネン 4ガツ29ニチ(ド) プログラムーカンセイ  FOR MZ-1500 BY KENZOU FUKATA
1410 ' ドンズ゛、スカリー ミテルカ?  MNK(オレ)ヨリ...
1420 ' FBCラジオ 864KH ヨヨウ シンヤ1ジ キャンパスナンヤン ヲ ヨロシク!! (ウルセイ)
```


★影さん, エイリアンの僕と一緒に地球を征服しませんか。できれば, つぐ美さんも一緒のほうが心強いです。
(福井市・火星人14才)……【影：私が地球防衛軍エイリアンハンターだと知っての誘いか？うーん, 許せん。】

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001/1Z002)用

（※2500で動かすには，80Bモードまたは2000モードで実行）



これぞワンキー・ゲームのおもしろさ

影(かげ)さんの山(やま)登(のぼ)り

Calling

⊙内容

影さんが6月号の「Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座」で言っていたゲームです。

⊙遊びかた

スペース・キーを押すとジャンプします。坂の上からころがってくる岩（○）をよけながら，オニギリ（^）を拾っていってください。

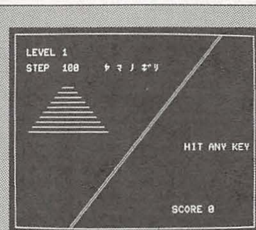
進んでいくとだんだんむずかしくなります。

⊙改造

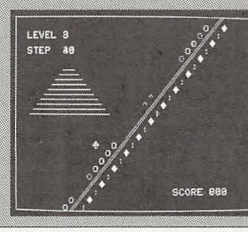
いろいろむずかしいテクニックを使っているので，あまりいじらないほうがいいと思います。でも，はじめのレベル，配点などなら変えてもだいじょうぶでしょう。変数表を見て変えてみてください。

《第1表》変数表

変数	内容
LV	レベル
SC	スコア
D，E	スクロール・カウント
Y	人間のY座標
I，J	FOR-NEXT用
G＄	岩・オニギリ
A＄	スクロール用
ST	ステップ
C	岩表示カウント
H	ジャンプの高さ
P	ジャンプ加速度
D＄	キー入力用
B＄	地面
Z＄	判定用



◀《写真1》ワンキー・ゲームだ。適当なキーでスタート



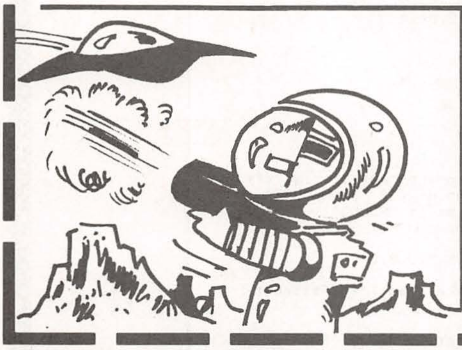
◀《写真2》岩はジャンプでよけ，オニギリは拾うんだぞ

影さんの山登りのプログラム・リスト

```
5 POKE$952,0:DEF KEY(7)=POKE$952,166↲
10 GOTO 1010
20 REM  G A M E   S T A R T
30 C=C+(C>-6):A$=" ⇧":IF(C<1)*(RND(1)>.7)THEN A$="o⇧":C=C+8-LV
50 IF RND(1)>.9 THEN A$="^⇧"
55 IF(ST=18)*(LV<5)THEN A$=CHR$(241+LV)+"⇧"
60 G$=MID$(G$,3,46)+A$:CURSOR 8,24:PRINT G$:D=1-D:IF D THEN 100
80 E=1-E:B$=MID$(B$,3,46)+MID$("H - ◆:[ / ",E-1+LV*2,1)+"⇧"
85 CURSOR 11,24:PRINT B$
100 GET D$:IF(D$<>"")*(P=H-1)THEN P=H:MUSIC"+#BO"
110 IF P-H+1 THEN P=P+1:Y=Y+P:IF P=-H-1 THEN P=H-1
120 Z$=CHARACTER$(13,Y):CURSOR 13,Y:PRINT "♣"
150 FOR I=1 TO 100-LV*20:NEXT I:IF Z$="^" GOSUB 1210
160 LV=LV+(ST=0)*(LV<5):ST=ST-1-(ST=0)*100:SC=SC+2:GOSUB 1220
170 CURSOR 13,Y:PRINT " ":IF Z$<>"o" THEN 30
200 REM  G A M E   O V E R
210 CURSOR 13,Y:PRINT "x":MUSIC "#F5G3R#D5E3R-GGGGC"
220 CURSOR 28,12:PRINT "GAME  OVER":CURSOR 28,14:PRINT "HIT ANY KEY"
240 GET D$:IF D$="" THEN 240
1000 REM S H O K I   S E T T E I
1010 CONSOLE C40,S0,24,N:TEMPO 7:CLR:GRAPH I1,C,O1
1030 LINE 72,199,272,0:LINE 75,199,275,0:LINE 0,0,319,0,319,199,0,199,0,0
1040 FOR I=45 TO 0 STEP -5:LINE 20+I,100-I,125-I,100-I:NEXT I
1050 FOR I=1 TO 25:G$=G$+" ⇧":B$=B$+" ⇧":NEXT I
1070 LV=1:ST=100:SC=0:C=7:D=0:H=-3:Y=19:P=H-1
1100 REM  T I T L E
1110 CURSOR 15,24:PRINT "ヤ マ ノ ボ リ";:FOR I=0 TO 19:PRINT:NEXT I:GOSUB 1220
1150 MUSIC "C5DEG3A+C5AGRA3GAGEDECD5EC":CURSOR 28,14:PRINT "HIT ANY KEY"
1170 GET D$:IF D$="" THEN 1170
1180 MUSIC "+C0+E+G+B+#B4R7":PRINT "®":GOSUB1220:GOTO30
1200 REM  S U B
1210 SC=SC+20:MUSIC "COE":G$=MID$(G$,1,10)+" "+MID$(G$,12,38)
1220 CURSOR 2,2:PRINT "LEVEL";LV:CURSOR 2,4:PRINT"STEP ";ST;" "
1230 CURSOR 26,22:PRINT "SCORE";SC:RETURN
```


★今，中学生ですが，大学を卒業したら電波新聞社で働きたいと思います。少くとも，影さんよりは働きますよ。（東京都練馬区・提　篤13才）……【影：キミが大学を卒業する頃，私が編集長になってることを忘れずに。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



8種類の攻撃パターンをもつ敵との戦い

STAR DUST（スター ダスト）

電人

遊びかた

テンキーでロボットを動かして，スペース・キーでミサイルを撃ちます（左右にしか撃てません）。敵の移動パターンは8種類あります。

各面の最後には，いきなりボスが現れます。それをやっつけると面クリアです。面が進むごとにむずかしくなります。

なお，ボスは，あるところに30発ミサイルを撃ち込むと倒すことができます。

改造のアドバイス

このプログラムはジョイスティックには対応していません。キー入力部分は，BASICで作ってありますので，簡単に改造できると思います。

810～820行のデータは，敵の移動パターンです。方向,距離,方向,距離…というふうになっています。方向はテンキーに合わせてあり，2は下，4は左となっています。距離は1から＄Fの長さだけです。自分の好きなパターンにしてもおもしろいでしょう。

《第1表》変数表

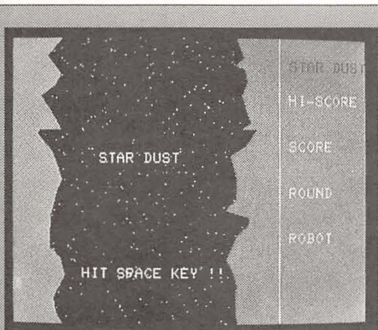
変数	内容
SC	スコア
HS	ハイスコア
M	残りの数
R	面数

CHECKER FLAG

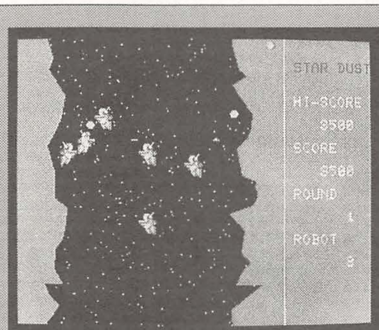
編：敵の動きもいいですし，なかなかのものなんですが。

Dr.D：そうじゃな。でも気になるところがありそうな言いかたじゃな。

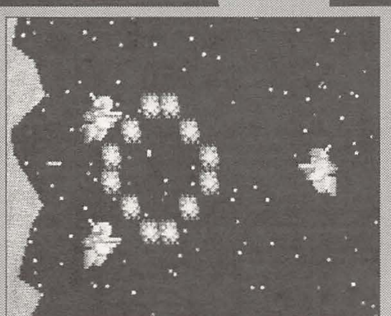
編：敵が攻撃をしかけてきては去っていき，また別のパターンで攻撃して去っていく…のくり返しなんですが，その間の時間がちょっと長すぎるんですよ。それに加え，すべて敵キャラクターが同じであるため，ボスが出現するまでの時間も非常に長く感じてしまいますね。



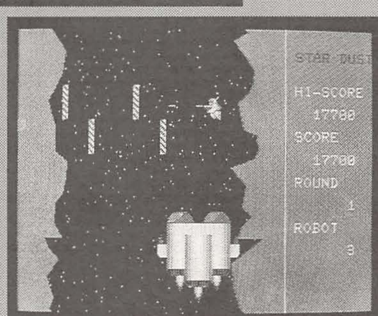
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》敵がいろんなパターンで攻撃してくるぞ



◀《写真3》ミサイルを発射してやっつけろ！バコーン



◀《写真4》でたなボス。こいつは手ごわい。心してかかれ

★通信教育とベーマガでBASICを勉強しています。内藤先生のコーナーにあった「ビッグ＆スモール」のようなものしか作れませんが，投稿していいですか？（福岡県大川市・PC-8801FH30 14才）……【Dr.D：OK！】

STAR DUSTのプログラム・リスト

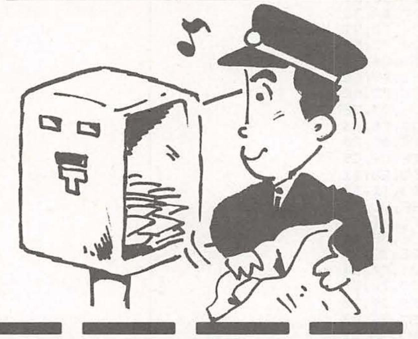
```
100 '
110 '-----------------------------------------------------------
120 cls:click off:goto 630
130 init "CRT2:320,200,16":init "CRT:40,25,0,0":cls 3
140 klist 0:screen 0,(0),0,(0):cls 3:line (30*8,0)-(319,200),9,BF
150 for I=1 to 500:pset (rnd*235,rnd*200),rnd*13+2:next
160 for I=1 to 2:D=0:pset (15+I*5,0),I
170 D=D+rnd*15+4:line -(rnd*24+8*(5-I*2),D),I
180 if D>200 then paint (0,50),I,I else 170
190 next:for I=1 to 2:D=0:pset (220,0),I
200 D=D+rnd*15+4:line -(176+rnd*24+8*I*2,D),I
210 if D>200 then paint (239,50),I,I,9 else 200
220 next:line (240,0)-(240,199),15
230 console:cls:R=1:M=3:SC=0:on play gosub 580
240 color=(1,1):color=(2,9)
250 play init:repeat on ,4:cgen    :locate 31,17:print "ROBOT":play off
260 locate 31,5:print "HI-SCORE"   :locate 31,2:print [2] "STAR DUST"
270 locate 31,9:print "SCORE"      :locate 31,13:print "ROUND"
280 locate 10,10:print "STAR DUST" :locate 8,20:print "HIT SPACE KEY !!"
290 roll@ -9:if inkey$<>" " then 290
300  poke $DE03,0:poke $DE02,0:poke $DE01,0:poke $C59D,0,0
310  play on:play "o8l16@25"
320  restore 2030:for I=$C5F0 to $C65F:read A$:poke I,val("$"+A$):next
330  for I=$C659 to $C6D9:poke I,0:next
340 console 0,24,0,30:cgen 1:cls:cgen :console
350 locate 37,15:print using "#";R :locate 37,19:print using "#";M
360 if R>7 then R=1
370 for I=0 to 10:poke $D700+I,int(rnd*8):next
380 color=(1,R):color=(2,R+8):poke $C429,4*R
390 '----------------------------------------------------------MAIN
400  locate 32,11:print using "####00";SC
410  if SC>HS then HS=SC
420  locate 32,7:print using "####00";HS
430  poke $DE00,asc(inkey$)
440  P=peek($DE02):SC=SC+P:poke $DE02,0
450  call $C000        :for I=1 to 50:next          '<=wait
460  if peek($DE03)=1 then 500
470  if peek($DE01)=1 then 540
480 goto 400
490 '----------------------------------------------------------ROUND CLEAR
500   cgen 1:for I=1 to 70:locate peek($C59C)+int(rnd*12),int(rnd*10)+13
510   print "J":next
520   cgen:play off:play init:locate 10,10:print R;"ROUND CLEAR !!":pause 20
530   R=R+1:goto 300
540   for I=1 to 100:color=(0,I mod 7):next:color=(0,0)
550   M=M-1:if M=0 then 600
560 goto 300
570 '----------------------------------------------------------BGM
580 play "CDECDECDECDECDECDECDECDECDECDECDECDECDE":return
590 '----------------------------------------------------------GAME OVER
600   play off:play init:locate 10,10:print "GAME OVER"
610   locate 8,20:print "HIT SPACE KEY !!"
620   roll@ -4:if inkey$<>" " then 620 else 230
630 '----------------------------------------------------------DATA
640 clear $C000
650 D=$D000:E=D:for I=$C659 to $D700:poke I,0:next
660 for G=1 to 8:read A$:A=len(A$)
670 for I=1 to A step 2
680 D$=mid$(A$,I,1):E$=mid$(A$,I+1,1)
690 for J=1 to val("$"+E$)
700 poke D,val(D$)+$30:D=D+1
710 next J,I:E=E+$80:D=E:next
720 for I=1 to 8:read A,B
730 for J=0 to 5:D=$D500+(I-1)*$20+J*4
740 poke D,A:poke D+1,B:poke D+2,$FF-J*5:poke D+3,I-1
750 next:next
760 for I=1 to 24:read C$,D$:C=val("$"+C$)
770 def chr$(C)=hexchr$(D$):def chr$(C+$10)=mirror$(cgpat$(C)):next
780 G=0:for I=$C000 to $C65A:read A$:P=val("$"+A$):poke I,P:G=G+P:next
790 if G=173442 else print [2] "DATA ERROR !!":end
800 goto 130
810 data 2A95356418958995,283A1444657888,9999734119369C83,797714379779
820 data 77972E977783,9A77167397,1919339A7A,96847344133122326194 7A133499
830 data 5,0,10,0,0,22,24,22,13,22,9,22,22,0,12,22
840 data 0040,08D0E0F0F0F8F8F8081060600000260708106060 00E0F0F4
850 data 0041,00070F010707FF0300000000060000FEFC00000000006040101
860 data 0042,F8F0FEFEFEFEEE06C6C0800000000000F0C09838B8988800
870 data 0043,071F1F03030100003907070000000000001070702030100 00
880 data 0044,0890606000E0F0F00850E0F0F0182E0F08906060000002004
890 data 0045,00070F0E0E0701AB000000010100FE5400070F0E0E07FE00
900 data 0046,F0F09838B8988800CEC0FEFEFEFEEE06C0C080000000000000
910 data 0047,0107070203010000 3F1F1F03030100003F07070000000000
920 data 0048,00000000000000000000000000007E000000000000002A00
930 data 0049,000000000000000000003C7EFF7E3C0000003C7EFF7E3C00
940 data 004A,00000018180000000 54FEFEFEFF7F6E350014583E7C1A2400
950 data 004B,00000000000000000030F1F3F7F7FFFFF00050A152A152A00
960 data 004C,0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF0054A850A0000000
970 data 004D,0000000000000000C0F0F8FCFEFEFFFF0000000000000000
980 data 004E,92924A2A150000000000000000000000000000000000000000
990 data 004F,18000000000000000FFFF7E7E3C3C18187E3C3C1800000000
1000 data 0060,FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000001717171717171717
1010 data 0061,FFFFFFFFFFFFFFFFBDBDBDBDBDBDBDBDFFFFFFFFFFFFFFFF
1020 data 0062,0000000000000000FF10103030787878E800000000000000FF
1030 data 0063,FFFFFFFFFFFF7F3FE8E8E8E8E8E86828FFFFFFFFFFFF7F3F
1040 data 0064,0000000000000000FF08080C0C1E1E1E170000000000000000FF
1050 data 0065,A5A5A5A55A181818000000000000FFFFFF00000000007E7E7E
1060 data 0020,000000000000000000000000000000000000000000000000
1070 data 005A,0C0000180C0000183E3E3E3E3E3E3E3E0E2632380E263238
1080 data F3,3E,07,D3,B4,3E,38,D3,B5,FB,3A,59,C6,3C,32,59
```


★みなさんは,影さんのことをバグやエラーの象徴として恐れているようだ。しかし,僕は思う。影さんごときが怖くてプログラムを作ってられるかっ!!(島根県出雲市・中尾謙二19才)……【影：言ってくれるねー。】

```
1090 data C6,FE,C8,D4,BC,C0,CD,E6,C0,CD,E3,C2,CD,83,C2,CD
1100 data EC,C1,CD,8B,C3,CD,F8,C2,CD,19,C4,CD,6C,C4,CD,A3
1110 data C4,CD,77,C5,DD,21,27,C6,CD,3D,C2,C9,18,CC,DD,21
1120 data 5B,C6,16,03,DD,7E,02,B7,28,10,CD,CD,C2,7E,FE,4B
1130 data 28,1F,FE,4C,28,1B,FE,4A,28,17,CD,63,C0,15,14,15
1140 data 20,E2,C9,DD,23,DD,23,DD,23,C9,FD,23,FD,23,FD,23
1150 data C9,3E,00,DD,77,02,CD,F4,C3,3A,9D,C5,3D,32,9D,C5
1160 data FE,01,38,02,18,D4,3E,01,32,03,DE,3A,02,DE,06,05
1170 data 80,32,02,DE,3E,00,32,59,C6,32,5A,C6,C9,3E,0A,32
1180 data 5A,C6,DD,21,9C,C5,DD,7E,01,FE,01,D0,3E,1E,DD,77
1190 data 01,3E,0A,DD,77,00,3E,01,DD,77,02,C9,3E,00,32,59
1200 data C6,3A,5A,C6,26,D7,6F,3C,FE,0A,30,D1,32,5A,C6,7E
1210 data 21,00,D5,01,20,00,B7,28,04,09,3D,18,F9,11,F7,C5
1220 data 01,18,00,ED,B0,C9,DD,21,F7,C5,16,05,DD,7E,02,FE
1230 data 8F,CA,24,C1,DD,34,02,DD,7E,02,FE,C0,30,26,DD,7E
1240 data 03,21,00,D0,01,80,00,B7,28,05,09,3D,B7,20,F8,06
1250 data 00,DD,7E,02,4F,09,CD,2F,C1,7E,CD,7A,C1,FE,8F,28
1260 data 03,CD,3C,C1,CD,63,C0,DD,23,15,14,15,20,BE,C9,C5
1270 data D5,E5,11,1B,C6,CD,58,C1,E1,D1,C1,C9,C5,D5,E5,11
1280 data 17,C6,3A,27,C6,47,DD,7E,00,90,FE,50,38,03,11,13
1290 data C6,CD,58,C1,E1,D1,C1,C9,DD,7E,00,26,E0,6F,01,28
1300 data 00,DD,7E,01,B7,28,04,09,3D,18,F9,CD,73,C1,01,27
1310 data 00,09,13,1A,77,13,23,1A,77,C9,B7,20,06,3E,8F,DD
1320 data 77,02,C9,FE,31,20,06,DD,35,00,DD,34,01,FE,32,20
1330 data 03,DD,34,01,FE,33,20,06,DD,34,00,DD,34,01,FE,34
1340 data 20,03,DD,35,00,FE,36,20,03,DD,34,00,FE,37,20,06
1350 data DD,35,00,DD,35,01,FE,38,20,03,DD,35,01,FE,39,20
1360 data 06,DD,34,00,DD,35,01,DD,7E,00,FE,E0,38,02,3E,00
1370 data FE,1C,38,02,3E,1C,DD,77,00,DD,7E,01,FE,01,30,02
1380 data 3E,01,FE,13,38,02,3E,13,DD,77,01,C9,DD,21,27,C6
1390 data 3A,00,DE,32,DF,C6,FE,20,CC,56,C2,FE,26,D4,2F,C1
1400 data 3A,DF,C6,32,E0,C6,FE,31,20,04,DD,36,02,FF,FE,34
1410 data 20,04,DD,36,02,FF,FE,37,20,04,DD,36,02,FF,FE,33
1420 data 20,04,DD,36,02,01,FE,36,20,04,DD,36,02,01,FE,39
1430 data 20,04,DD,36,02,01,CD,83,C1,CD,3D,C2,C9,C5,D5,E5
1440 data DD,7E,02,FE,01,20,05,11,1F,C6,18,03,11,23,C6,CD
1450 data 58,C1,E1,D1,C1,C9,3A,E0,C6,FE,20,C8,FD,21,5B,C6
1460 data 16,03,FD,7E,02,B7,28,08,CD,6A,C0,15,14,15,20,F2
1470 data DD,7E,00,FD,77,00,DD,7E,01,FD,77,01,DD,7E,02,FD
1480 data 77,02,C9,DD,21,5B,C6,16,03,DD,7E,02,B7,28,20,CD
1490 data BF,C2,DD,7E,00,FE,01,38,1F,FE,1D,30,1B,DD,7E,02
1500 data FE,01,20,05,DD,34,00,18,03,DD,35,00,CD,C6,C2,CD
1510 data 63,C0,15,14,15,20,D2,C9,3E,00,DD,77,02,18,F0,CD
1520 data CD,C2,3E,20,77,C9,CD,CD,C2,3E,48,77,C9,C5,26,E0
1530 data DD,7E,00,6F,01,28,00,DD,7E,01,B7,28,04,09,3D,18
1540 data F9,C1,C9,ED,5B,6A,C6,13,7B,FE,C7,20,02,3E,00,5F
1550 data ED,53,6A,C6,B7,DF,60,C9,DD,21,6C,C6,16,0A,DD,7E
1560 data 02,B7,28,33,FE,04,20,07,3E,4A,CD,40,C3,18,25,FE
1570 data 03,20,0C,3E,4A,CD,54,C3,3E,20,CD,40,C3,18,15,FE
1580 data 02,20,0C,3E,4A,CD,80,C3,3E,20,CD,54,C3,18,05,3E
1590 data 20,CD,80,C3,DD,35,02,CD,63,C0,15,14,15,20,BF,C9
1600 data 32,8D,C6,CD,CD,C2,3A,8D,C6,77,23,77,01,27,00,09
1610 data 77,23,77,C9,32,8D,C6,FD,21,2B,C6,1E,09,FD,7E,00
1620 data DD,86,00,DD,77,00,FD,7E,01,DD,86,01,DD,77,01,CD
1630 data CD,C2,3A,8D,C6,77,FD,23,FD,23,1D,1C,1D,20,DE,C9
1640 data 32,8D,C6,FD,21,3D,C6,1E,0E,18,D2,DD,21,F7,C5,16
1650 data 05,DD,7E,02,FE,8F,28,1D,CD,CD,C2,7E,FE,48,28,20
1660 data 23,7E,FE,48,28,1A,01,27,00,09,7E,FE,48,28,11,23
1670 data 7E,FE,48,28,0B,CD,63,C0,DD,23,15,14,15,20,D2,C9
1680 data DD,36,02,8F,FD,21,6C,C6,1E,0A,FD,7E,02,B7,28,08
1690 data CD,6A,C0,1D,1C,1D,20,F2,DD,7E,00,FD,77,00,DD,7E
1700 data 01,FD,77,01,FD,36,02,04,CD,F4,C3,3A,02,DE,3C,32
1710 data 02,DE,18,C1,D5,E5,16,00,21,0B,C4,7A,D3,C8,7E,D3
1720 data C9,23,14,7A,FE,0E,38,F3,E1,D1,C9,80,01,7E,01,7C
1730 data 01,3F,07,10,10,10,0A,32,09,DD,21,F7,C5,16,05,DD
1740 data 7E,02,FE,8F,28,07,ED,5F,FE,05,DC,38,C4,CD,63,C0
1750 data DD,23,15,14,15,20,E8,C9,FD,21,8E,C6,1E,14,FD,7E
1760 data 02,B7,28,09,CD,6A,C0,1D,1C,1D,20,F2,C9,DD,7E,01
1770 data FD,77,01,DD,7E,00,FD,77.00,47,3A,27,C6,90,FE,50
1780 data 38,04,3E,FF,18,02,3E,01,FD,77,02,C9,DD,21,8E,C6
1790 data 1E,14,DD,7E,02,B7,28,1B,CD,BF,C2,DD,7E,02,47,DD
1800 data 7E,00,80,FE,1E,38,06,DD,36,02,00,18,06,DD,77,00
1810 data CD,9C,C4,CD,63,C0,1D,1C,1D,20,D7,C9,CD,CD,C2,3E
1820 data 59,77,C9,DD,21,9C,C5,DD,7E,01,B7,C8,DD,7E,02,47
1830 data DD,7E,00,80,FE,A0,38,06,3E,00,DD,36,02,01,FE,13
1840 data 38,06,3E,13,DD,36,02,FF,DD,77,00,CD,4B,C5,CD,02
1850 data C5,CD,D8,C4,CD,3E,C0,C9,DD,21,9C,C5,26,E0,DD,7E
1860 data 00,6F,01,80,02,09,16,08,01,9F,C5,1E,0B,0A,77,03
1870 data 23,1D,1C,1D,20,F7,C5,01,1D,00,09,C1,15,14,15,20
1880 data EA,C9,DD,21,D6,C6,16,03,DD,7E,02,B7,28,16,CD,2D
1890 data C5,DD,35,01,DD,7E,01,FE,01,30,06,DD,36,02,00,18
1900 data 03,CD,44,C5,CD,63,C0,15,14,15,20,DC,C9,CD,CD,C2
1910 data 3E,20,1E,03,77,01,08,00,09,77,01,20,00,09,1D,1C
1920 data 1D,20,F1,C9,CD,CD,C2,3E,5A,18,E7,ED,5F,FE,16,D0
1930 data DD,21,D6,C6,1E,03,DD,7E,02,B7,20,12,3A,9C,C5,3C
1940 data DD,77,00,3E,11,DD,77,01,3E,01,DD,77,02,C9,CD,63
1950 data C0,1D,1C,1D,20,E0,C9,DD,21,27,C6,CD,CD,C2,CD,85
1960 data C5,01,27,00,09,CD,8D,C5,23,CD,8D,C5,C9,7E,FE,54
1970 data 30,01,C9,3E,01,32,01,DE,CD,F4,C3,C9,0A,00,01,20
1980 data 20,4B,4C,4D,20,4B,4C,4D,20,20,20,20,60,61,61,61
1990 data 61,61,70,20,20,20,62,60,61,60,61,70,61,70,64,20
2000 data 20,63,60,61,60,61,70,61,70,73,20,20,20,60,61,60
2010 data 61,70,61,70,20,20,20,20,4E,65,60,61,70,65,5E,20
2020 data 20,20,20,20,4F,4E,65,5E,4F,20,20,20,20,20,20,20
2030 data 20,4F,20,20,20,20,20,00,00,8F,00,00,00,8F,00,00
2040 data 00,8F,00,00,00,8F,00,00,00,8F,00,00,00,8F,00,00
2050 data 00,8F,00,54,55,56,57,45,44,47,46,20,20,20,20,50
2060 data 51,52,53,41,40,43,42,0F,0A,01,00,00,FF,01,00,01
2070 data 01,00,01,FF,01,FF,00,FF,FF,00,FF,01,00,FF,FF,01
2080 data FF,01,00,01,01,01,01,00,01,FF,01,FF,01,FF,00,FF
2090 data FF,FF,FF,00,FF,01,FF,01,01,00,00,00,00,00,00,00
```

★ベーマガ坊やは，いつまでも「坊や」と言われて，かわいそうだ。最初５才だったとしても，もう13才だ。「ベーマガ少年」と呼ぼう。（福岡市・SSB15才）……【影：じつはもうおじさんで，単に童顔だったりする。】

PC-6001/mKII/6601/SR(モード2,ページ2)用



郵便屋さんは今日もせっせと働くのでした

郵便屋(ゆうびんや)さんの悪夢(あくむ)

龍神　正人

★STORY

あなたは，郵便屋さんの集配係です。今回，あのおばけの存在するゴーストタウンへと行くように命じられたのでした。

誰も行きたがらないというところへ，物好きなあなたは，「それじゃ，いっちょやるか」ということででかけるのでした。

★HOW TO PLAY

ゴーストタウンに10か所あるポストを集めていきます。しかし，悪知恵(わるぢえ)のはたらくゴーストはポストに爆弾を仕掛けているのでした。そのゴーストは，確実にあなたに迫ってきます。ゴーストや中央に走っている電車にぶつからないように進めていきます。

ラウンド1では，10個あるポストのうち，一つにだけ爆弾が仕掛けられています。どれかは，まったくわかりませんので勘(かん)で，避(さ)けていってください。もし，爆弾を取った場合には，ある一定の時間何もできません。

ラウンドをクリアするとワープができるようになります。クリアごとに1回増えるのでうまく使ってください（ラウンド1ではワープはできません）。ただし，このワープは完全ではなく，どこに行くかがわかりません。もしかしたら，すぐ横にワープするかもしれません。

ラウンドが進むにつれ，爆弾の数も1個ずつ増えて行きます（10個あるポストの数は変わりません）。ゴーストの進む速度も速くなります。

ラウンド5までクリアしたら，終わりです。自分の移動はカーソル・キー，ワープはスペース・キーです。

★プログラムについて

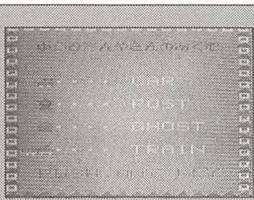
キャラクター表示は，XORを使っているので重なった場合見にくくなりますが，プログラムの関係で，どうしてもこうなります。

《第1表》変数表

変数	内容
X	いろいろな物のX座標
Y	いろいろな物のY座標
MX，MY	自分の位置
ME，EY	ゴーストの位置
X( )，Y( )	爆弾の位置
M(,)	マップ
R	ラウンド
P	残りのポストの数
W	ワープの可能な数
C	車の数
CH	爆弾の数
I，LO	ループ
MU$	PLAYの初期設定
M1$,M2$	音楽データ
CU	ゴーストのインターバル
BO	爆弾のフラグ
CO	爆発時止まっている時間
S	STICK
A$	マシン語読み込み時使用
V	データの10進数
B，K，P$，U	その他

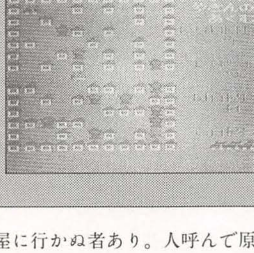
マシン語には，チェックサムがついているので安心ですが，念のためにセーブしておくことをおすすめします。

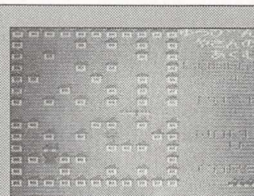
★　★



▲《写真1》タイトル画面。上から2番目にあるポストをすべて取れ

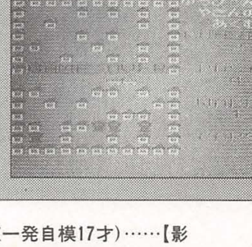
▼《写真2》ゲーム・スタート！左上にいるくつのようなキャラが自機





▲《写真3》このポストさえ取ればラウンド・クリアだ！ラッキー！

▼《写真4》敵や列車にぶつかるとCARSが一つ減り，なくなるとゲーム・オーバー



★我が高校に3年間床屋に行かぬ者あり。人呼んで原始人といふ。(静岡県裾野市・立直一発自模17才)……【影：私だって床屋には5～6年行ったことがないゾ!! 編：なんですか？影：じつは，私は美容院に行っているのだ！】

郵便屋さんの悪夢のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE,,,0:CLEAR 100,&HDD00:GOTO 720
20 REM ***** がめん さくせい *****
30 COLOR 2:CLS
40 FOR X=0 TO 10:LOCATE X,0:A=USR(0):LOCATE X,13:A=USR(0):NEXT
50 FOR Y=1 TO 12:LOCATE 0,Y:A=USR(0):LOCATE 10,Y:A=USR(0):NEXT
60 LOCATE11,0:PRINT "ゆうびん";:PRINT SPC(12);"やさんの";SPC(13);"あくむ"
70 COLOR 3:LOCATE 11,3:PRINT "ROUND":LOCATE 13,4:PRINT R
80 LOCATE 12,6:PRINT "POST":LOCATE 13,7:PRINT P
90 LOCATE 12,12:PRINT "CARS":LOCATE 12,9:PRINT "WARP"
100 LOCATE 13,10:PRINT W
110 FOR I=1 TO C:LOCATE 16-I,13:A=USR(4):NEXT
120 FOR Y=1 TO 12:FORU=1TO9:IF M(U,Y)=1 THEN LOCATE U,Y:A=USR(0)
130 NEXT:NEXT:LINE(0,84)-(172,95),1,BF:LINE(0,95)-(172,95),3
140 REM **** がめんさくせい SUB ****
150 FOR LO=1 TO 10
160 X=INT(RND(1)*9)+1:Y=INT(RND(1)*12)+1
170 IF M(X,Y)=1 OR Y=7 OR X=1 AND Y=1 THEN 160
180 FOR CH=1 TO LO:IF X=X(CH) AND Y=Y(CH) THEN CH=10:GOTO 160
190 NEXT:M(X,Y)=2
200 X(LO)=X:Y(LO)=Y:LOCATE X,Y:A=USR(1):NEXT
210 FOR I=1 TO R:M(X(I),Y(I))=3:NEXT
220 LOCATE MX,MY:A=USR(4):LOCATE EX,EY:A=USR(5)
230 PLAY MU$+"L9CEGRFEDC2",MU$+"L9CCCRDDDEE2"
240 FOR I=1 TO 800:NEXT I
250 REM ****** MAIN ******
260 FOR X=0 TO 9
270 CU=CU+1:IF BO=0 THEN PLAY MU$+"L16o6gb":
280 IF X>0 THEN LOCATEX-1,7:A=USR(2):LOCATE X,7:A=USR(3)
290 LOCATE X,7:A=USR(2):LOCATE X+1,7:A=USR(3)
300 IF M(MX,MY)=2 OR M(MX,MY)=3 THEN GOSUB450
310 IF CU>=8-R THEN GOSUB 380
320 IF MX=EX AND MY=EY THEN GOSUB 400
330 IF MY=7 AND MX=X OR MY=7 AND MX=X+1 THEN GOSUB 400
340 IF BO=1 THEN CO=CO-1:IF CO=0 THEN BO=0
350 IF BO=1 AND CO=7 THEN 250
360 IF BO=1 THEN NEXT
370 GOTO 520
380 LOCATE EX,EY:A=USR(5):CU=0
390 EX=EX+SGN(MX-EX):EY=EY+SGN(MY-EY):LOCATE EX,EY:A=USR(5):RETURN
400 PLAY "T200S9L1001CCCED"
410 LOCATE EX,EY:A=USR(5):LOCATE MX,MY:A=USR(4)
420 C=C-1:MX=1:MY=1:EX=9:EY=12:LOCATE 15-C,13:A=USR(4)
430 IF C=0 THEN 1400
440 LOCATE MX,MY:A=USR(4):LOCATE EX,EY:A=USR(5):RETURN
450 IF M(MX,MY)=3 THEN PLAY"T200S9L2M2000001CCC":GOTO 470
460 PLAY MU$+"l14o5dgd
470 LOCATE MX,MY:A=USR(1)
480 IF M(MX,MY)=3 THEN M(MX,MY)=0:BO=1:CO=7:GOSUB 580:GOTO 250
490 M(MX,MY)=0:P=P-1:IF P=0 THEN 590
500 COLOR 1:LOCATE 13,7:PRINT P+1;CHR$(29);CHR$(29);
510 COLOR 3:PRINT P:RETURN
520 S=STICK(0):IF STRIG(0)=1 AND W>=1 THEN 650
530 MX=MX+(S=7)-(S=3):MY=MY+(S=1)-(S=5)
540 IF M(MX,MY)=1 THEN MX=MX-(S=7)+(S=3):MY=MY-(S=1)+(S=5):S=0
550 IF S=0 THEN NEXT:X=9:GOSUB 580:GOTO 260
560 LOCATE MX-(S=7)+(S=3),MY-(S=1)+(S=5):A=USR(4)
570 LOCATE MX,MY:A=USR(4):NEXT:X=9:GOSUB 580:GOTO 260
580 LOCATE X,7:A=USR(2):LOCATE X+1,7:A=USR(3):RETURN
590 GOSUB 500:LINE(30,60)-(145,95),1,BF
600 COLOR 4:LOCATE 2,5:PRINT "ROUND";R:LOCATE 2,7:PRINT "CLEAR!!"
610 FOR X=80 TO 30 STEP-1:PLAY MU$+"144N=X;":NEXT
620 FOR I=1 TO 10:M(X(I),Y(I))=0:NEXT:W=W+1
630 IF R=5 THEN 1450
640 MX=1:MY=1:EX=9:EY=12:R=R+1:P=10-R:FOR I=1 TO 900:NEXT:GOTO 20
650 LOCATEMX,MY:A=USR(4)
660 MX=INT(RND(1)*10)+1:MY=INT(RND(1)*11)+1
670 IF MX=EX AND MY=EY OR MY=7 OR M(MX,MY)=1 THEN660
680 PLAY MU$+"V15L6406CDEFGAB"
690 COLOR 1:LOCATE 13,10:PRINT W:W=W-1:COLOR 3:LOCATE 13,10:PRINT W
700 GOTO 570
710 REM ********* DATA *********
720 OUT&H93,2:FOR I=&HDD00 TO &HDD2F
730 READ A$:V=VAL("&h"+A$):POKE I,V:A=A+V:NEXT
740 IF A<>4111 THEN OUT&H93,3:PRINT"DATA ERROR IN 460-480";CHR$(7):END
750 DATA CD,41,07,43,04,11,20,00,21,10,DD,19,10,FD,EB,2A
760 DATA A8,FD,CD,CD,11,CD,78,14,06,0C,1A,AE,77,23,13,1A
770 DATA AE,77,13,D5,11,1F,00,19,D1,10,EF,C9,00,00,00,00
780 REM ******* CHR *******
790 A=0:FOR I=&HD30 TO &HDE10 STEP 32:FOR K=0 TO 23
800 READ A$:V=VAL("&h"+A$):POKE I+K,V:A=A+V:NEXT K,I
810 IF A<>16049 THEN OUT&H93,3:PRINT"ERROR IN 520-780";CHR$(7):END
820 REM **** HOUSE [0] ****
830 DATA00,A0,03,A0,0F,E0,3F,F0
840 DATAFF,FC,FF,FC,15,50,1A,90
850 DATA1A,90,1A,90,15,50,15,50
860 REM **** POST  [1] ****
870 DATA03,C0,0F,F0,FF,FF,FF,FF
880 DATA3A,AC,3F,FC,3F,FC,0F,F0
890 DATA0F,F0,0F,F0,3F,FC,3F,FC
900 REM **** TRAIN1[2] ****
910 DATA00,00,00,00,00,00,0A,AA
920 DATA2A,AA,A2,22,A2,22,EA,AA
930 DATA55,55,AA,AA,01,04,00,00
940 REM **** TRAIN2[3] ****
950 DATA00,C0,03,30,00,C0,2A,A0
960 DATAEA,A8,E2,22,E2,22,EA,AB
970 DATAD5,55,2A,AA,04,04,00,00
980 REM **** CAR   [4] ****
990 DATA00,00,00,00,00,00,03,AB
1000 DATA03,FF,0E,AA,3F,EF,FF,EF
1010 DATAFF,EF,FF,FF,14,14,14,14
1020 REM **** GHOST [5] ****
1030 DATA02,80,0A,A0,2A,A8,2A,A8
1040 DATAAE,BA,AA,AA,AA,AA,AB,EA
1050 DATA2E,B8,3A,AC,0A,A0,02,80
1060 POKE&HFAEB,0:POKE&HFAEC,&HDD
1070 REM ***** MAP DATA *****
1080 CLEAR 100:DIMM(11,14):RESTORE 1100:FOR Y=0 TO 13:FOR X=0 TO 10
1090 READ M(X,Y):NEXT:NEXT
1100 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1110 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1
1120 DATA 1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1
1130 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1
1140 DATA 1,1,0,0,0,1,0,0,1,0,1
1150 DATA 1,0,0,1,0,0,1,0,1,0,1
1160 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
1170 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
1180 DATA 1,1,0,0,0,1,1,0,1,0,1
1190 DATA 1,0,1,0,1,0,0,0,0,1,1
1200 DATA 1,0,0,0,0,0,1,1,1,0,1
1210 DATA 1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,1
1220 DATA 1,0,0,1,0,0,1,0,1,0,1
1230 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1240 REM ***** たいとる がめん *****
1250 OUT&H93,3:SCREEN 3,2,2:COLOR 4,1:CLS:RESTORE 1310
1260 FOR Y=0 TO 15 STEP 15:FOR X=0 TO 15:LOCATEX,Y:A=USR(0):NEXTX,Y
1270 FOR X=0 TO 15 STEP 15:FOR Y=1 TO 14:LOCATEX,Y:A=USR(0):NEXTY,X
1280 LOCATE 2,2:PRINT "ゆうびんやさんのあくむ":COLOR 2
1290 FOR I=1 TO 6 STEP 2:READ B,P$:LOCATE 2,4+I:A=USR(B)
1300 PRINT " .... ";P$:NEXT
1310 DATA4,CAR,1,POST,5,GHOST
1320 LOCATE 1,11:A=USR(2):PRINT " ";:A=USR(3):PRINT " .... TRAIN"
1330 MU$="T200S0M5000V15":M1$="l405CEGFDAGE2RCGEFEDC"
1340 M2$="L405CCCDDDEE2REEEDDDC"
1350 PLAY MU$+M1$,MU$+M2$
1360 COLOR 3:LOCATE 2,13:PRINT "PUSH ANY KEY":EXEC&H1058
1370 IF INKEY$="" THEN 1370
1390 EX=9:EY=12:Y=1:MX=1:MY=1:R=1:C=3:P=9:GOTO 20
1395 REM ***** GAME OVER ******
1400 LINE(16,71)-(158,83),3,BF:COLOR 4
1410 LOCATE 1,6:PRINT "GAME OVER"
1420 PLAY MU$+"TL1505CEFGGFEDCRS0M5000CCCC":GOTO 1080
1440 REM ***** ALL CLEAR ******
1450 LINE(14,12)-(159,155),3,BF:COLOR 4:LOCATE 2,4:PRINT "YOU ARE"
1470 PRINT:PRINT " ALL ROUND":PRINT:PRINT "  CLEAR!!"
1480 PLAY"S0M10000L7T0G.G16GGBAGE.E16DGA4."
1490 PLAY"B.B16BBAA05DD0BB1605C160BAG4.R":GOTO 1080
```

★近所の雑貨屋に41円切手を買いに行くと「消費税がかかるので42円になります」と変なことを言っている。(埼玉県北葛飾郡・ひとみくん15才)……【影：まさか,君のところでは,ベーマガを453円で売っているんでは？】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5，ページ4)用



誰もが一度は遊んだことのあるゲーム

7ならべ

大西　孝茂

◉遊びかた

コンピュータ3人とあなたで7ならべをします。

最初にカードが配(くば)られて，自動的に7がだされます。ハートの7をだした人から時計回りに，でているカードに続くカードをだしていきます。だせないときはパスします。パスは3回までで4回するとその人は負けで，持っているカードを全部だします。

あなたがカードを全部だすか，パス4回すると終わりです。

また，画面の上のほうに残り枚数とパスの数が書かれています。

誰でも一度は遊んだことのあるカードゲームです。

◉操作方法

タイトルがでたら，スペースかトリガではじまります。画面最下段が，自分のカードです。順番がきたら黄色いカーソルを，カーソル・キーか，ジョイスティックのレバーの左右でだしたいカードまで動かして，そこでスペース・キーか，トリガを押します。

《第1表》変数表

変数	内容
CD(,)	でているかどうかのフラグ
K(,)	数字用
M(,)	マーク用
NA$	名前用
C( )	残り数
PS( )	パスの回数
PL	プレイヤーの現在順番

パスしたい場合は，カーソルか，レバーの上でパスします。

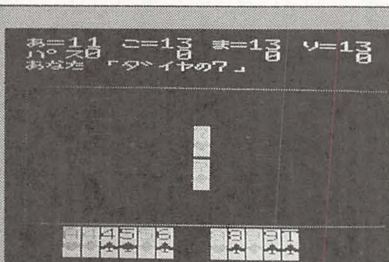
CHECKER FLAG

編：ごく普通の7ならべのようですが。

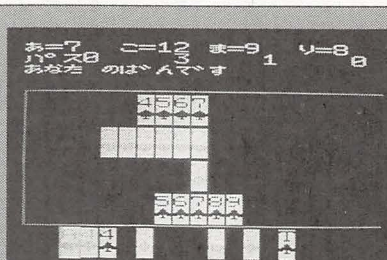
影：得点の集計がなんだかおかしいですね。途中でリタイヤした人も0点ですからね。

Dr.D：そうじゃな。もう少し思考ルーチンにくふうをこらしたほうがよかったゾ!!それから得点じゃが，それぞれ別に得点を集計して，3回勝負ぐらいでやったほうがおもしろいはずじゃ。

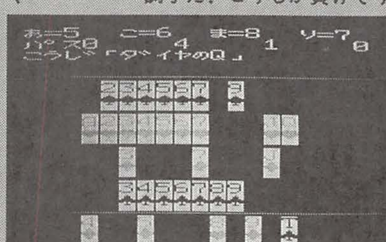
影：たしかに，そのほうがゲームも白熱しますネ。



▲《写真1》まずは，それぞれが持っている7のカードをだしていく



▲《写真2》序盤戦は，なかなかいい調子だ！こうじが負けそうだ！



▲《写真3》中盤に入った。誰だ，ダイヤの6を止めているのは？



▲《写真4》ひと勝負終わって結果発表。残念ながら負けた

★とうとうパソコンをかたづけてしまいました(受験のため)。1年分以上のプログラムがたまることになりそう。(大阪府東大阪市・提　信幸18才)……【つぐ美：受験が終わってから思い切り打ち込んでくださいネ！】

7ならべのプログラム・リスト

```
10 REM しょき
20 DIM K(4,13),M(4,13),CD(4,13),N$(13),C(13):S1=1:S2=13:S3=1
30 FOR I=1 TO 4:READ NA$(I):NEXT
40 DATA"あなた ","こうじ","まきのり","りえ "
50 FOR I=1 TO 4:READ S$(I),Y$(I):NEXT
60 DATA ♠,スペード,♥,ハート,♦,ダイヤ,♣,クラブ
70 FOR I=1 TO 13:READ N$(I):NEXT
80 DATA A,2,3,4,5,6,7,8,9,T,J,Q,K
90 SG$="v15t170o4l12b-f+gdfcdo3a+gr32gr32gr32gr32g"
100 GOTO 1150
110 SCREEN 3,2,2:CONSOLE 0,20:CLS
120 CONSOLE 2,2,0,0:PL=1:COLOR 16
130 PRINT"あ=13 こ=13 ま=13 り=13"
140 PRINT"パス0    0    0    0":SC=0
150 LINE(0,44)-(319,166),13,B
160 REM カード キル
170 FOR J=1 TO 13:FOR I=1 TO 4
180 R=INT(RND(1)*4)+1
190 IF C(R)>=13 THEN 180
200 K(R,C(R))=J:M(R,C(R))=I:C(R)=C(R)+1
210 NEXT I,J
220 REM カード (player)
230 FOR I=0 TO 12
240 LINE (I*16+32,169)-(I*16+44,194),16,BF
250 IF M(1,I)=1 OR M(1,I)=4 THEN COLOR 9:GOTO 270
260 COLOR 4
270 LOCATE I+2,17:PRINT N$(K(1,I))
280 LOCATE I+2,18:PRINT S$(M(1,I)):NEXT
290 REM 7 を だす
300 FOR PL=1 TO 4:FOR X=0 TO 12
310 A=M(PL,X):B=K(PL,X):IF B=7 AND A=2 THEN ST=PL
320 IF B=7 THEN GOSUB 350:IF PL=1 THEN GOSUB 650
330 NEXT:NEXT:PL=ST:GOTO 540
340 REM カード カク
350 COLOR 16:LOCATE 0,3
360 PRINT NA$(PL);"「";Y$(A);"の";N$(B);"」"
370 IF C(PL)=1 THEN PRINT"「おわり!」"
380 CD(A,B)=1:M(PL,X)=0:K(PL,X)=0
390 PLAY "t170o4o6C64F64":C(PL)=C(PL)-1
400 COLOR 1:LOCATE PL*5-4,0:PRINT C(PL)+1
410 COLOR16:LOCATE PL*5-4,0:PRINTC(PL)
420 LINE (B*16+32,A*30+18)-(B*16+44,A*30+44),16,BF
430 IF A=1 OR A=4 THEN COLOR 9:GOTO 450
440 COLOR 4
450 LOCATE B+2,A*3+2:PRINT N$(B);
460 LOCATE B+2,A*3+3:PRINT S$(A);
470 RETURN
480 COLOR 1:LOCATE PL*5-3,1:PRINT PS(PL)-1
490 COLOR16:LOCATE PL*5-3,1:PRINTPS(PL)
500 RETURN
510 IF C(1)=0 THEN 1030
520 PL=PL+1:IF PL>4 THEN PL=1
530 IF C(PL)=0 THEN 520
540 COLOR 16:LOCATE 0,3
550 PRINT NA$(PL)"のばんです"
560 ON PL GOTO 680,860,860,860
570 REM カード チェック
580 A=M(PL,X):B=K(PL,X)
590 IF B>7 THEN FT=1
600 IF B<7 THEN FT=-1
610 FL=1:FOR I=7 TO B-FT STEP FT
620 IF CD(A,I)=0 THEN FL=0:RETURN
630 NEXT:RETURN
640 REM カード ケス
650 LINE (X*16+31,168)-(X*16+46,195),1,BF
660 RETURN
670 REM メイン****************************
680 X=-1:GOTO 760
690 LINE (X*16+31,168)-(X*16+46,195),15,B
700 T=STICK(JY):S=STRIG(JY)
710 IF T=0 AND S=0 THEN 700
720 LINE (X*16+31,168)-(X*16+46,195), 1,B
730 IF S=1 THEN 830
740 IF T=1 THEN 940
750 IF T<>3 THEN 780
760 X=X+1:IF X>12 THEN X=0:IF K(1,X)=0 THEN 760
770 IF K(1,X)=0 THEN 760
780 IF T<>7 THEN 810
790 X=X-1:IF X<0 THEN X=12:IF K(1,X)=0 THEN 790
800 IF K(1,X)=0 THEN 790
810 GOTO 690
820 REM SPACE
830 GOSUB 580:IF FL=0 THEN 690
840 GOSUB 650:GOSUB 350:GOTO 510
850 REM computer********************
860 MX=0:FOR I=0 TO 12
870 MX=MX+K(PL,I):NEXT
880 IF MX/C(PL)<7 THEN S1=0:S2=12:S3= 1
890 IF MX/C(PL)>7 THEN S1=12:S2=0:S3=-1
900 FOR X=S1 TO S2 STEP S3
910 GOSUB 580
920 IF FL=1  THEN GOSUB 350:GOTO 510
930 NEXT
940 PRINT NA$(PL)"「パス」"
950 PS(PL)=PS(PL)+1:GOSUB 480
960 IF PS(PL)<4 THEN 510
970 LOCATE 0,3:PRINT"「はさん」"
980 IF PL=1 THEN 1030
990 FOR X=0 TO 12:A=M(PL,X):B=K(PL,X)
1000 IF B<>0 THEN GOSUB 350
1010 NEXT:GOTO 510
1020 REM あがり
1030 SCREEN 3,3,3:CLS:COLOR 16
1040 FOR I=1 TO 4:LOCATE 1,I:PRINT NA$(I);"のこり";C(I)"まい"
1050 SC=SC+C(I)+PS(I):NEXT:IF PS(1)=4 THEN SC=0
1060 LOCATE 5,10:PRINT"SCORE";SC
1070 IF SC>HI THEN HI=SC
1080 LOCATE 5,9:PRINT"TOP  ";HI
1090 PLAY SG$,"r64."+SG$,"r64"+SG$
1100 LOCATE 3,18:PRINT"[PUSH SPACE]"
1110 IF STRIG(JY)=0 THEN 1110
1120 FOR I=0 TO 4:C(I)=0:PS(I)=0:NEXT
1130 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 13:CD(I,J)=0:NEXT J,I:GOTO 1220
1140 REM タイトル
1150 SCREEN 3,4,4:CONSOLE 0,20:CLS
1160 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO2
1170 KANJI(90-I,60+J),10,"7 な ら べ"
1180 NEXT:NEXT
1190 FOR I=0 TO2:KANJI(90-I,60),16,"7 な ら べ":NEXT
1200 LOCATE 4,15:PRINT"(c)1989 T.O"
1210 PRINT"HIT SPACE OR TRIGER"
1220 SCREEN 3,4,4:CONSOLE0,2:CLS
1230 COLOR 16:LOCATE 0,0:PRINT"TOP"HI
1240 IF STRIG(0)=1 THEN JY=0:GOTO 110
1250 IF STRIG(1)=1 THEN JY=1:GOTO 110
1260 RR=RND(1):GOTO 1240
```


★ACE,PRO,EXPERT。つぎのX68Kは"X68000KAGE"にちがいない。(兵庫県揖保郡・PETA68K17才)……【影：そうにちがいない!!私もそう思うゾ!!編：まちがっても，そんなのろわれた名前はつけませんよ！】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用



画面のきれいなパズルゲーム

KEY&DOOR

（キー・ドア）

岡野　哲也

遊びかた

このパズルは迷路中にある鍵を拾ってドアを開け，自分が迷路から脱出すればクリアです。

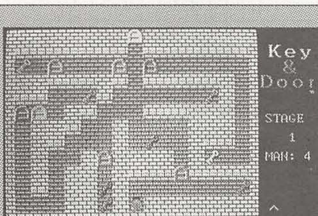
まず，スペース・キーを押してゲームをはじめると，迷路の下に自分が，そして上に脱出用の白いドアがあります。カーソル・キーで自分を動かしますが，壁やドアは通れません。鍵の上に自分が乗ると拾うことができますが，1度に四つ以上は持てません。また，そのときは鍵の上を通ることはできません。スペース・キーを押すと拾った鍵の下のカーソルが動き，使いたい鍵を選択(せんたく)できます。ドアに体当たりをすると，カーソルで選択した鍵とドアの色が同じならドアは開いて鍵はなくなります。ただし黄色のドアはどの鍵でも開き，黄色の鍵はどのドアでも開けることができます。

このようにして最後の白いドアを開けて脱出すればクリアです。

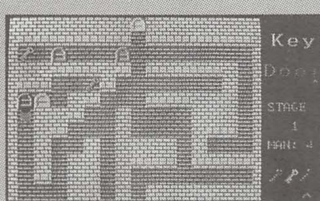
また，Gキーを押すと，その面のはじめからやりなおしができます。

最後に

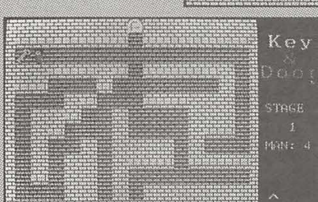
面は全部で8面あります。どれもやさしい面ばかりなので，誰でも全面クリアできると思います。



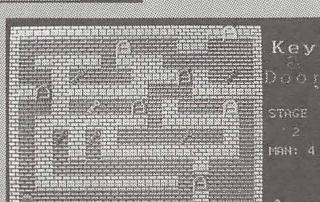
◀《写真1》ゲーム・スタート！中央下にいるキャラを操作する



▶《写真2》鍵に対応したドアを開けていく。かぎは四つまで持てる



◀《写真3》これが最後の1個。白いドアは脱出用ドアだ!!



▶《写真4》これはステージ2。中央の黄色い鍵をどう取るかがポイント

KEY&DOORのプログラム・リスト

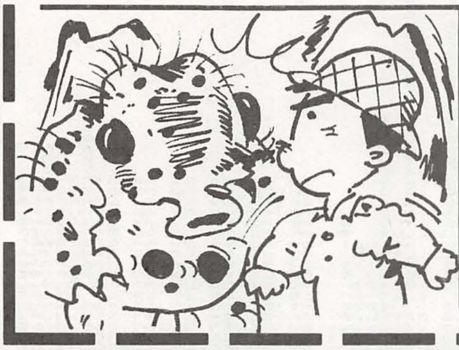
```
100 '     KEY & DOOR
110 ' Program by I&O.Soft ....,
120 '            1989/5/14
130 SCREEN 1,1,1:WIDTH 40,20:CONSOLE ,,0,0
140 SCREEN 2,2,2:COLOR 16,9:CLS:POKE &HEC9F,25:CLEAR 500,&HD000
150 DIM S(8),VX(4),VY(4),I(3),K(3),P$(9):AT=&HD100
160 RESTORE 1810:FOR I=1 TO 4:READ VX(I),VY(I):NEXT
170 FOR I=1 TO 8:READ S(I):NEXT:FOR I=0 TO 9:READ P$(I):NEXT
180 GOSUB 1170
190 ' : しょきせってい 1 ::::::::::::::::::::::
200 GOSUB 1050:PLAY ,,,"TV4L32","TV6L32"
210 IF STRIG(0)=0 THEN N1=RND(1)*64:N2=N1+4:PLAY ,,,"N=N1;","N=N2;":GOTO 210
220 ST=1:MA=4:CLS:SCREEN ,2,1
230 XX=265:YY=16:C=6:D$="Key":GOSUB 1140:XX=280:YY=32:C=10:D$="&":GOSUB 1140
240 XX=256:YY=48:C=13:D$="Door":GOSUB 1140:XX=310:YY=65:GOSUB 1130
250 COLOR 15:LOCATE 33,9:PRINT "STAGE":LOCATE 33,13:PRINT "MAN:";MA
260 FOR I=0 TO 22 STEP 2:LOCATE 0,I:A=USR(1):LOCATE 30:A=USR(1):NEXT
270 FOR I=0 TO 30 STEP 2:LOCATE I,23:A=USR(1):NEXT
280 ' : しょきせってい 2 ::::::::::::::::::::::
290 KX=0:KK=0:PC=0:NC=1:FOR I=0 TO 3:K(I)=3:NEXT
300 POKE &HE8E5,255:POKE &HE8E6,0:POKE &HE8E7,&HDE:POKE &HEB57,13
310 GOSUB 940:C=16:GOSUB 1150:EXEC &H123
320 ' : MAIN ::::::::::::::::::::::::::::
330 GOSUB 840
340 I$=INKEY$:EXEC &H123:IF I$="G" OR I$="g" THEN 620
350 IF STRIG(0) AND KK<>0 THEN GOSUB 890:C=1:GOSUB 1150:KX=KX+1+KK*(KX=KK-1):C=1
6:GOSUB 1150
360 S=S(STICK(0)):IF S=0 THEN 330
370 MX=X+VX(S):MY=Y+VY(S):P=PEEK(AT+MX+MY*16)
380 ON P GOTO 420,420,420,470,470,470,470,470,500,500,500,500,500,500
390 LOCATE X+X-1,Y+Y:A=USR(0):LOCATE X+MX-1,Y+MY:A=USR(13+S+S)
400 GOSUB 840:FOR I=1 TO 20:NEXT
410 LOCATE X+X-1,Y+Y:A=USR(0):X=MX:Y=MY
420 LOCATE X+X-1,Y+Y:A=USR(0)+USR(14+S+S)
430 IF P>3 AND KK<3 THEN 480
440 IF Y=0 THEN 560
450 GOTO 330
460 ' : KEY & DOOR しょり ::::::::::::::::
470 IF KK=3 THEN 420 ELSE 390
```


★ぼくの友人Kは，シャンプーと脱毛剤をまちがえて頭を洗った強者です。（京都府つづき郡・竜神丸14才）……
【影：これで，シャンプーするてまがはぶけたってわけだな。編：今，流行のサンプラザ・カットですね。】

```
480 K(KK)=P:POKE AT+MX+MY*16,0:LOCATE KK*2+33,20:A=USR(P):KK=KK+1:GOSUB 870
490 GOTO 330
500 LOCATE X*2-1,Y*2:A=USR(0)+USR(14+S*2)
510 IF KK=0 OR (P<>K(KX)+5 AND K(KX)<>8 AND P<>13) THEN 330
520 POKE AT+MX+MY*16,0:KK=KK-1:GOSUB 880:LOCATE MX*2-1,MY*2:A=USR(0)
530 FOR I=KX TO 2:K(I)=K(I+1):LOCATE I*2+33,20:A=USR(K(I)):NEXT
540 IF KX>=KK AND KK>0 THEN C=1:GOSUB 1150:KX=KK-1:C=16:GOSUB 1150
550 GOTO 330
560 ' : CLEAR :::::::::::::::::::::::
570 EXEC &H168:CIRCLE(128,97),50,1,,,.2:PAINT(128,97),10,1
580 XX=88:YY=90:C=15:D$="CLEAR":GOSUB 1140
590 BGM 0:PLAY "TVL12@505CDEFGFEDCECEC","TVL1206@10EFGFEDCDEGECE":BGM 1
600 ST=ST+1:IF ST=9 THEN 730
610 GOTO 290
620 ' : GIVE UP :::::::::::::::::::::
630 LINE(64,82)-(192,113),1,BF:XX=72:YY=90:C=11:D$="GIVE UP":GOSUB 1140
640 EXEC&H168:BGM0:A$="TV11L1503GFEDEDCCV1302CCCCC":PLAY"@5"+A$,"@11"+A$:BGM1
650 IF MA=0 THEN 680
660 COLOR 1:LOCATE 37,13:PRINT MA:MA=MA-1:COLOR 15:LOCATE 37,13:PRINT MA
670 GOTO 290
680 ' : GAME OVER :::::::::::::::::::
690 LINE(48,82)-(208,113),1,BF:XX=56:YY=90:C=11:D$="GAME OVER":GOSUB 1140
700 BGM 0:PLAY "@2V11L8T1100GAB05CC0BAGT90FGFDE1","@2V9L2T1100CFT90DC1":BGM 1
710 GOTO 200
720 ' : ALL CLEAR :::::::::::::::::::
730 I(0)=3:I(1)=1:I(2)=2:I(3)=0
740 FOR J=0 TO 3:FOR I=I(J) TO 203 STEP 4:LINE(0,I)-(319,I),1,BF:NEXT:NEXT
750 PALET 13,1:PALET 16,1:GOSUB 1050
760 XX=88:YY=90:C=16:D$="ALL CLEAR":GOSUB 1140
770 XX=72:YY=110:D$="おめてとう こさいます。":GOSUB 1140:XX=XX+43:D$="ﾞ    ﾞﾞ":GOSUB 1140
780 A$="T90V12@10L806C05BAGA16GF4R16EDC04B1605CR16G806C8R1"
790 B$="T90V11@2L80CCCCFFFFGGGGCC05C"
800 PALET 16,16:BGM 0:POKE &HEB57,13:PLAY A$,B$:BGM 1
810 EXEC &H3B
820 END
830 ' : BGM しょり :::::::::::::::::::::
840 IF PEEK(&HEB64)=0 THEN PLAY P$(PC):PC=PC+1:IF P$(PC)="¥¥" THEN PC=0:NC=NC+1:
IF NC=13 THEN NC=1
850 RETURN
860 ' : こうかおん :::::::::::::::::::::
870 RESTORE 1850:GOTO 900
880 RESTORE 1860:GOTO 900
890 RESTORE 1870
900 READ D:SOUND 1,D
910 FOR I=1 TO 3:READ S,E,F:FOR J=S TO E STEP F:SOUND 0,J:SOUND 8,12:NEXT:NEXT
920 SOUND 8,0
930 RETURN
940 ' : STAGE ひょうじ :::::::::::::::::
950 RESTORE 1880:FOR I=1 TO ST:READ D1$,D2$,D3$:NEXT
960 X=VAL("&H"+MID$(D1$,1,1)):Y=11:V=3:GX=VAL("&H"+MID$(D1$,2,1))
970 SCREEN ,1,1:CLS:LOCATE 15,9:COLOR 6:PRINT "STAGE:"ST:COLOR 16:SCREEN ,2,1
980 PLAY "T220R1R1R8":GOSUB 840:A$=USR(D2$+D3$+D1$)
990 FOR I=1 TO 15:LOCATE I+I-1,0:S=PEEK(&HD110+I):A=USR(1-(S=0 OR S>2)):NEXT
1000 LOCATE GX*2-1,0:A=USR(0)+USR(14):POKE AT+GX,14:LOCATE X*2-1,Y*2:A=USR(19)
1010 COLOR 1:LOCATE 35,11:PRINT ST-1:COLOR 15:LOCATE 35,11:PRINT ST
1020 LINE(256,152)-(319,199),1,BF:SCREEN ,1,2:CLS:SCREEN ,2,2
1030 RETURN
1040 ' : TITLE :::::::::::::::::::::::
1050 SCREEN 2,2,2:CLS
1060 FOR I=16 TO 64 STEP 4:LINE(64,I)-(256,I),10,BF:NEXT
1070 XX=80:YY=32:C=15:D$="Key & Door":GOSUB 1140
1080 LOCATE 13,13:COLOR 13:PRINT "PUSH SPACE KEY"
1090 LOCATE 16,18:COLOR 6:PRINT "Program by T&O.Soft ...,";
1100 XX=240:YY=68:GOSUB 1130
1110 RETURN
1120 ' : ひょうじ しょり :::::::::::::::::
1130 N=1:D$="666166166161616161161661661":FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 8:PSET(I+XX,J+
YY),VAL(MID$(D$,N,1)):N=N+1:NEXT:NEXT:RETURN
1140 FOR LP=0 TO 1:KANJI(XX+LP,YY),C,D$:NEXT:RETURN
1150 KANJI(KX*16+264,184),C,"^":RETURN
1160 ' : DATA かきこみ :::::::::::::::::
1170 IF PEEK(&HE841)=0 AND PEEK(&HE842)=&HD0 THEN RETURN
1180 FOR I=0 TO 1:KANJI(80+I,90),16,"かなり お",654,"ち",66,"さい。":NEXT
1190 RESTORE 1370:A=&HD000:N=1370
1200 FOR I=0 TO 12:S=0:FOR A=A TO A+15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE A,D
1210 S=S+D:NEXT:READ D$:IF S<>VAL("&H"+D$) THEN SCREEN 1,1,1:PRINT "Data Error i
n"N+I*10;CHR$(7):END
1220 NEXT
1230 A=&HD200
1240 FOR J=1 TO 4
1250 READ D1$,D2$,D3$,D4$:D$=D1$+D2$+D3$+D4$
1260 READ N:FOR K=1 TO N:READ C(0),C(1),C(2),C(3):GOSUB 1320:NEXT
1270 NEXT
1280 READ C(0).C(1).C(2).C(3)
1290 FOR J=1 TO 8:READ D1$,D2$,D3$,D4$:D$=D1$+D2$+D3$+D4$:GOSUB 1320:NEXT
1300 DEFUSR=&HD000
1310 RETURN
1320 FOR L=1 TO 128:D=VAL("&H"+MID$(D$,L,1))
1330 POKE A,C(D¥4)*16+C(DAND3):A=A+1
1340 NEXT
1350 RETURN
1360 ' : ML DATA :::::::::::::::::::::::
1370 DATAFE,03,28,44,CD,EF,01,65,2E,00,CB,3C,CB,1D,11,00,5BD
1380 DATAD2,19,E5,2A,9B,EC,25,2D,7D,87,87,87,4F,6C,26,00,6C6
1390 DATA29,29,29,EB,E1,3E,10,08,D5,06,08,79,D3,CE,AF,ED,736
1400 DATA6F,28,01,12,13,ED,6F,28,01,12,13,ED,6F,23,10,EF,4E5
1410 DATA0C,D1,08,3D,20,E1,C9,00,13,13,EB,5E,23,56,EB,E5,6A4
1420 DATADD,E1,11,5A,00,19,E5,FD,E1,21,00,D1,11,01,D1,01,6DB
1430 DATA00,01,36,01,ED,B0,21,11,D1,3E,03,32,9B,EC,06,0B,4E3
1440 DATAC5,3E,02,32,9C,EC,06,08,DD,7E,00,DD,23,D6,30,FE,72C
1450 DATA0A,38,02,D6,07,4F,CB,3F,CB,3F,CD,A8,D0,23,78,FE,762
1460 DATA01,28,06,79,E6,03,CD,A8,D0,23,10,DC,C1,EB,21,9B,74D
1470 DATAEC,34,34,EB,10,CA,C9,00,C5,FE,03,20,07,FD,7E,00,74A
1480 DATAD6,2C,FD,23,77,E5,F5,2E,00,CD,07,D0,F1,6F,CD,07,879
1490 DATAD0,21,9C,EC,34,34,E1,C1,C9,00,00,00,00,00,00,00,54C
1500 ' : グラフィック DATA :::::::::::::::::
1510 DATACEEECEEE8BBB8BBB4555455500000000,EECEEECEBB8BBB8B5545555400000000
1520 DATACEEECEEE8BBB8BBB4555455500000000,EECEEECEBB8BBB8B5545555400000000
1530 DATA 2, 8,7,10,10, 8,7,15,7
1540 DATACEEECEEE8BBB8BBB4555455500000000,EECEEECEBB8BBB8BEECEEECE44444444
1550 DATA5545554555455545444444400000000,4555455545554555444444440000000
1560 DATA 2, 8,7,15,7, 8,8,8,8
1570 DATA00000BD000002FE400003DFD00003D7D,00003FFD0000BFF50003F554000BD000
1580 DATA003F400000BF400003FFD0000BD75000,07F5000001FD0000007400000100000
1590 DATA 5, 0,8,15,9, 0,8,15,10, 0,8,15,12, 0,8,15,5, 0,8,15,14
1600 DATA002AA90002BFFF400BFFFFD02FD55BF4,2F7FFEF4BDFFFFBDBDFFFFBDBDAAAABD
1610 DATAA7FFFFFD9D5555BDBDFFFFBDBDFFFFBD,BDAAAABDBFFFFFFDBFFFFFFD95555555
1620 DATA 6, 0,8,15,9, 0,8,15,10, 0,8,15,12, 0,8,15,5, 0,8,15,14, 0,8,7,15
1630 DATA 0,8,14,9
1640 DATA00155400005555000055550000555500,0095560002AA80000FFFF0003FFFFC0
1650 DATA03FFFFC003FFFFC000FFFE8000FFFE80,00FC3F0000FC150000FC000000540000
1660 DATA00155400005555000055550000555500,0095560002AA80000FFFF0003FFFFC0
1670 DATA03FFFFC003FFFFC002BFFF0002BFFF00,00FC3F0000543F0000003F0000001500
1680 DATA001555000055554000055A94000569A00,0056AA00001AA800003FF70000FFFF00
1690 DATA00FFFDC002BFFFC002BFFDA0003FFFA0,00FF3F0000FC0FC00054054000550550
1700 DATA001555000055554000055A94000569A00,0056AA00001AA80000FFF70000FFFF00
1710 DATA00FFFD0000FFFF0000EBFD0000EBFF00,003FF000000FF000000550000055400
1720 DATA00155400005555000005AA50000669900,00AAAA00002AA80000FF7F0003FFFFC0
1730 DATA03FF7FC003FFFFC000FF7E8000FFFE80,00FC3F0000543F0000003F0000001500
1740 DATA00155400005555000005AA50000669900,00AAAA00002AA80000FF7F0003FFFFC0
1750 DATA03FF7FC003FFFFC002BF7F0002BFFF00,00FC3F0000FC150000FC000000540000
1760 DATA00555400015555000016A550000A69500,00AA9500002AA40000DFFC0000FFFF00
1770 DATA037FFF0003FFFE800A7FFE800AFFFC00,00FCFC0003F03F00015015000550550 0
1780 DATA00555400015555000016A550000A69500,00AA9500002AA40000DFFC0000FFFF00
1790 DATA007FFF0000FFFF00007FEB0000FFEB00,000FFC00000FF000000550000015500 0
1800 ' : DATA :::::::::::::::::::::::::
1810 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0, 1,1,2,3,3,3,4,1
1820 DATA T220@=NC;V10L205C04GAB05C04GAB,L805E2E4.EDEF4EFG4,C2C4.C04A4G2.
1830 DATA 05E2E4.EDEF4EFG4,D2DDFED1,F2F4.FFGA4A2
1840 DATA A2A4.AAB06C4C2,L4DC05BAGFED,L2A04B05L4C04G05CR,¥¥
1850 DATA 4, 255,100,-20, 100,255,20, 255,0,-35
1860 DATA 0, 255,200, -8, 200,255, 8, 255,0,-25
1870 DATA 1, 255,100,-40, 100,255,40, 255,100,-40
1880 ' : STAGE DATA :::::::::::::::::::
1890 DATA88457622681735100
1900 DATAAAA8AAA9CC0CC0015A98AA91A0E000D1F180A9511604
1910 DATA01511804C1A1107551C11146AEA92174000D01745555
1920 DATA1E906164691005
1930 DATA000C0A0126894001070 1AD31B6AA02A904C31031199A
1940 DATA2A911DD00C11122AA9A1100002012AAAA30100000101
1950 DATA11556204159867925258200 7381503
1960 DATA300000012AA6D8913CC4D0DDAA7AAAA1004000311BAB
1970 DATA6AA1D03370FD1AA9A851D001036D2212DB4100D31C71
1980 DATA1F2328968471570930670354
1990 DATAC8C8C801222222210C0CC8C9222222218C80C8C12222
2000 DATA22210CC8C08D22222221C8CC80C1222222210C8CC08D
2010 DATAE236481605785181626467760935484
2020 DATA020202013333333101010101B9B9B9B902020201333 3
2030 DATA3331010101 01B9B9B9B90202020133333331010 10101
2040 DATA8813596310295666565004128841
2050 DATA232023218B8B8B89D310131D2020202132323231 8888
2060 DATA8889323232311010101 1E323232D8B888B8913101311
2070 DATA1F81736178565816278061885667488077851628518375 5800
2080 DATA0003FFFD2222EEED000FF3FD2222EEED00033F3D2222
2090 DATAEEED000FF3FD2222EEED0000C0C12222222100000001
2100 DATA788200755715176960240027756139673605452699 11632
2110 DATA00707FC11B76A7911C77C41DE97777110D8BBAA1BA33
2120 DATA30F1031A6985B6E08205073CF305E86EAEA93370F031
```

★そろそろパソコンを買って2か月近いというのに，プログラミングをすれば，エラーがでてしまう。影さんがいたずらしているせいではないだろうか？（東京都西多摩郡・石川智久15才）……【影：人のせいにするし…。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



2種類のパースを持つRPG

IN MAZE FIGHT
（イン メイズ ファイト）

江頭　相

ゲームの目的

暴走し，町を廃虚（はいきょ）と化したイメージ・コンピュータを倒すことです。

迷路モード

このモードでは，町の全体図が表示されます。自分のいる場所は赤で表示されます。移動は，[2][4][6][8]で4方向です。

このモードのキャラクターの意味は第1図のとおりです。“・”にきたときは，自分が持っている道を使って，進みたい方向へ道を作ります。画面左上のParts（パーツ）のところから数字で入力してください。Partsがなくなるとゲーム・オーバーです。“・”以外で置きたいときはスペース・キーを押し[Y]で置けます。

—	……左右にのみ進める
｜	……上下にのみ進める
＋	……上下左右に進める
•	……どこにも進めない
□	……戦闘モードへ

《第1図》迷路モードのキャラ説明

《第1表》自分のステータスについて

Power	……戦闘時の攻撃力
Jump	………ジャンプできる高さ
Vitality	……体力，これがなくなるとゲーム・オーバー
Spirit	………イメージ・コンピュータを倒すために2必要

戦闘モード

□に入るとイメージ・モンスターとの戦闘になります。移動はテンキーの[4][6]で左右，[8]でジャンプ，[2]でしゃがみます。歩くのがおそい!!という人は[カナ]で2倍，[GRPH]で3倍，[カナ]+[GRPH]で5倍のスピードになります。

攻撃は[X]でパンチ，[Z]でキックです。ジャンプ中やしゃがみながらも攻撃できます。

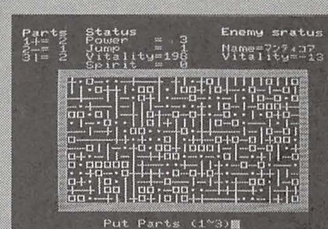
自分や敵には弱点があり，頭や目などの○に当たると4倍，胴体

《第2表》アイテム

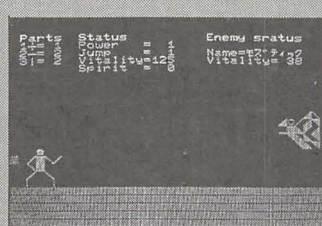
ウェイパーツ	………「—，｜，+」の道のパーツのうち一つが手に入る
バイタル・ドラッグ	…Vitalityの回復
パワー・ドラッグ	…Powerが1増える
ジャンプ・ドラッグ	…Jumpが1増える
スピリット・ドラッグ	……Spiritが1増える 必ず2個必要



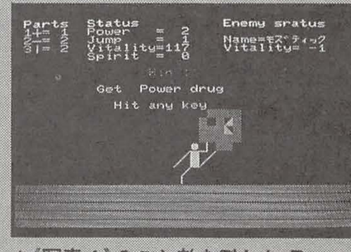
▲《写真1》タイトル画面。アイレムのイメージファイトとは関係ない



▲《写真2》これが迷路モード。たくさんの□の中からコンピュータを捜す



▲《写真3》戦闘モードだ!!敵の頭や胴を狙ってキックをくりだせ!!



▲《写真4》みごと敵を倒した。Power drugを手に入れたゾ！

★僕のディスケットは，ビールをこぼして以来，夜になるとおかしな歌を歌うので近所迷惑だ！（愛知県八幡浜市・二宮　崇15才）……【影：ソルマックでもかけてやればきっとよくなるゾ!!編：二日酔いじゃあるまいし。】

などの■だと2倍になります。うまく使って早く倒しましょう。

自分のステータスは，**第1表**のようになっています。

敵を倒すと**第2表**のようなアイテムが手に入ります。最後のスピリット・ドラッグは必ず2個以上取らなければイメージ・コンピュータを倒せません。

CHECKER FLAG

編：二つのモードを持ったユニークなRPGですね。

Dr.D：そうじゃな。戦闘モードはアクション・ゲームになっていてなかなかいいゾ!!ただ，迷路モードは，今一歩じゃな。どうせやるならパズル性をもたせて迷路モードの部分でも攻略をするという要素があればよりおもしろくなったはずじゃ。

編：そうですね。面がランダムで決まると，面によってパーツがいっぱいになることもありますからね。

IN MAZE FIGHTのプログラム・リスト

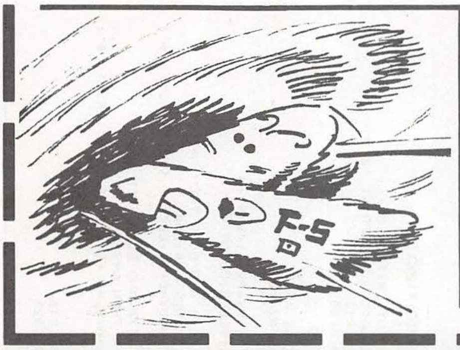
```
10 'H■H■H■H■ IN MAZE FIGHT H■H■H■H■
20 GOTO 1630
30 'H■H■H■H■ Put sub H■H■H■H■
40 COLOR 5:LOCATE PX,PY:PRINT ME$(ST,FI):RETURN
50 LINE(PX,PY)-(PX+4,PY+4)," ",BF:RETURN
60 COLOR CO(EC):LOCATE EX,EY:PRINT EN$(EC,ES,EF):RETURN
70 LINE(EX,EY)-(EX+4,EY+4)," ",BF:RETURN
80 'H■H■H■H■ Writing sub H■H■H■H■
90 LINE(5,5)-(33,21),"■",6,B:COLOR 7
100 FOR I=6 TO 32:FOR J=6 TO 20:LOCATE I,J:PRINT MP$(I,J):NEXT J,I
110 RETURN
120 'H■H■H■H■ Print sub H■H■H■H■
130 COLOR 7:LOCATE 1,0:PRINT "Parts  Status          Enemy sratus"
140 COLOR 5:LOCATE 1,1:PRINT USING "1┼=##  Power   =  #";PT(1),PW
150 LOCATE 1,2:PRINT USING "2━=##  Jump    =  #      Name=&     &";PT(2),15-JU,NA$
(EC)
160 LOCATE 1,3:PRINT USING "3│=##  Vitality=###     Vitality=###";PT(3),HP,EH
170 LOCATE 8,4:PRINT USING "Spirit  =  #";SR
180 RETURN
190 'H■H■H■H■ Beep H■H■H■H■
200 FOR B1=1 TO 10:BEEP 1:FOR B2=1 TO 3:BEEP 0:NEXT B2,B1:RETURN
210 FOR B1=1 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
220 'H■H■H■H■ Fight H■H■H■H■
230 COLOR 7:PRINT CHR$(12):LINE(0,20)-(38,24),"■",4,BF:GOSUB 130:GOSUB 60
240 GOSUB 40
250 I0=INP(0):I1=INP(1):I8=INP(8):QX=((I0=239)-(I0=191))*(-(I8=223)+1)*(-(I8=239
)*2+1)*(-(I8=207)*4+1):QX=QX*-(PX+QX>0)*-(PX+QX<34)
260 QY=(I1=254):IF QY=0 AND PY<>15 THEN QY=1 ELSE QY=QY*-(PY>JU)
270 LOCATE EX-1,BY:PRINT " ":IF PY+QY<>15 OR I0=251 THEN ST=2:GOTO 290 ELSE ST=1
280 IF QX=0 AND QY=0 THEN 300
290 GOSUB 50:PX=PX+QX:PY=PY+QY:GOSUB 40
300 IF FI>1 THEN FI=1:GOSUB 40:GOTO 470
310 I5=INP(5):FI=-(I5=254)+-(I5=251)*2+1:IF FI=1 THEN 470 ELSE GOSUB50:GOSUB40
320 '
330 ON ST GOTO 340,370
340 ON FI-1 GOTO 350,360
350 AY=PY+1:DM=2:AC$="━":GOTO 410
360 AY=PY  :DM=3:AC$="/":GOTO 410
370 ON FI-1 GOTO 380,390
380 AY=PY+2:DM=1:AC$="━":GOTO 410
390 AY=PY+4:DM=1:AC$="━"
400 '
410 HT=PEEK(AY*120+(PX+5)*2+VR)
420 HD=-(HT=237)*4-(HT=135)*2-(HT=128)-(HT=148)-(HT=136)-(HT=151)-(HT=228)-(HT=2
29)-(HT=230)-(HT=231)-(HT=238)-(HT=239)
430 BEEP 1:LOCATE PX+5,AY:PRINT AC$
440 BEEP 0:IF HD=0 THEN 470 ELSE GOSUB 200:EH=EH-DM*HD*PW:GOSUB 130
450 IF EH<1 THEN 1310
460 '
470 GOSUB 60:ON EC GOTO 710,800,880,960,510,1080
480 'H■H■H■H■ Im・Com sub H■H■H■H■
490 LINE(INT(RND(1)*9+28),INT(RND(1)*9+10))-(INT(RND(1)*9+29),INT(RND(1)*9+11)),
"■",INT(RND(1)*7+1),BF:RETURN
500 'H■H■H■H■ Pinx H■H■H■H■
510 R1=RND(1)*5:IF R1=0 THEN H1=RND(1)*4+1
520 IF H1=0 OR H1=2 THEN FX=(EX>1) ELSE IF H1=1 OR H1=3 THEN FX=-(EX<33)
530 ES=1:IF H1=2 OR H1=3 THEN FY=(EY>12) ELSE FY=-(EY<15)
540 IF FY+EY<15 OR H1=4 THEN ES=2
550 GOTO 1050
560 '
570 ON ES GOTO 580,610
580 ON EF-1 GOTO 590,600
590 BY=EY+1:DM=2:BC$="◥":GOTO 650
600 BY=EY  :DM=7:BC$="◣":GOTO 650
610 ON EF-1 GOTO 620,630
620 BY=EY+2:DM=1:BC$="◥":GOTO 650
630 BY=EY+4:DM=4:BC$="◤"
640 'H■H■H■H■ Hit ? H■H■H■H■
650 DH=PEEK(BY*120+(EX-1)*2+VR)
660 DD=-(DH=236)*4-(DH=135)*2-(DH=128)-(DH=136)-(DH=148)-(DH=151)-(DH=238)-(DH=2
39)
670 BEEP 1:LOCATE EX-1,BY:PRINT BC$
680 BEEP 0:IF DD=0 THEN 240 ELSE GOSUB 210:HP=HP-DM*DD-TP:GOSUB 130
690 IF HP<1 THEN 1550 ELSE 240
700 'H■H■H■H■ Mothtick H■H■H■H■
710 ES=1:IF EY=15 THEN H1=1 ELSE IF EY=5 THEN H1=RND(1)*2+2
720 IF H1=2 THEN FX=(EX>1) ELSE IF H1=3 THEN FX=-(EX<33)
730 IF H1=1 THEN FY=(EY>5) ELSE FY=-(EY<15)
740 GOTO 1050
750 '
760 ON EF-1 GOTO 770,780
770 BY=EY+3:DM=2:BC$="/":GOTO 650
780 BY=EY+4:DM=5:BC$="◢":GOTO 650
790 'H■H■H■H■ Manticore H■H■H■H■
800 ES=1:R1=RND(1)*5:IF R1=0 THEN H1=RND(1)*3
810 IF H1=1 THEN FX=(EX>1)*2 ELSE IF H1=2 THEN FX=-(EX<33)*2 ELSE FX=0
820 GOTO 1050
830 '
840 ON EF-1 GOTO 850,860
850 BY=EY+3:DM=1:BC$="◥":GOTO 650
860 BY=EY  :DM=8:BC$="◥":GOTO 650
870 'H■H■H■H■ Darker H■H■H■H■
880 ES=1:IF EX=33 THEN H1=1 ELSE IF EX=1 THEN H1=2
890 R1=RND(1)*2:FX=((H1=1)*8+4)*R1:FY=((EY=15)*4+2)*R1
900 GOTO 1050
910 '
920 ON EF-1 GOTO 930,940
930 BY=EY  :DM=4:BC$="\":GOTO 650
940 BY=EY+2:DM=4:BC$="_":GOTO 650
950 'H■H■H■H■ Pixie H■H■H■H■
960 ES=1:IF EY=15 THEN H2=2:GOTO 990 ELSE IF EY=5 THEN H2=1 ELSE 990
970 IF EY=5 THEN H1=RND(1)*3+1 ELSE 1050
980 IF H1=1 THEN FX=-(EX<33)*4:GOTO 1050 ELSE IF H1=2 THEN FX=(EX>1)*4:GOTO 1050
 ELSE H2=1
990 IF H2=2 THEN FY=(EY>4) ELSE FY=-(EY<15)
1000 GOTO 1050
1010 '
1020 ON EF-1 GOTO 1030,1040
1030 BY=EY  :DM=1:BC$="_":GOTO 650
```

★影さんが，パソコンを壊すのは，じつはハンドパワーでは？（福岡県浮羽郡・小塩清一郎16才）……【**影**：そう，私は人呼んでマリック影。私の超能力はすごいのだ。**編**：ただ物を壊すだけで何にも使えないじゃないですか!】

```
1040 BY=EY+3:DM=8:BC$="◢":GOTO 650
1050 R1=RND(1)*2:IF R1 OR EF=2 OR EF=3 THEN EF=1 ELSE EF=INT(RND(1)*2+2)
1060 GOTO 1470
1070 'H■H■H■H■ Image·Computer H■H■H■H■
1080 ON H1 GOTO 1100,1200
1090 '
1100 BEEP 1:LINE(0,H2*4+7)-(27,H2*4+7),"─",1
1110 IF PY>H2*4+2 THEN 1120 ELSE 1130
1120 IF PY<H2*4+8 AND ST=1 OR PY<H2*4+7 AND ST=2 THEN GOSUB 210:HP=HP-20:GOSUB 1
30
1130 GOSUB 1610:LINE(0,H2*4+7)-(27,H2*4+7),"":BEEP 0
1140 IF H2=3 THEN H2=1 ELSE H2=H2+1
1150 IF HP<1 THEN 1550 ELSE IF EH>300 THEN 1290
1160 IF SR<2 THEN EH=600:GOSUB 490:GOTO 240
1170 FOR I=1 TO 5:GOSUB 200:NEXT:LINE(28,10)-(37,19),"",BF
1180 EN$(6,1,1)="◢▼  "+J$+"|○|  "+J$+"▼◣  ":H1=2:H2=2:H3=1:H4=0:CO(6)=4:GOSUB
60
1190 '
1200 IF H2<3 AND H2>-1 THEN BEEP 1:GOSUB 1610:BEEP 0:GOTO 1240
1210 BEEP 1:LINE(-(H2)+31,5)-(-(H2)+31,19),"|",1
1220 IF PX>-(H2)+26 AND PX<-(H2)+32 THEN GOSUB 210:HP=HP-40:GOSUB 130
1230 GOSUB 1610:LINE(-(H2)+31,5)-(-(H2)+31,19),"":BEEP 0
1240 IF H2=10 OR H2=-5 THEN SWAP H3,H4
1250 IF H3 THEN H2=H2+1 ELSE H2=H2-1
1260 IF HP<1 THEN 1550 ELSE IF EH<0 THEN 1310
1270 '
1280 LOCATE PX+5,AY:PRINT " ":GOSUB 60:GOTO 240
1290 LOCATE PX+5,AY:PRINT " ":GOSUB 490:GOTO 240
1300 'H■H■H■H■ Win H■H■H■H■
1310 COLOR 2:BEEP 1:LOCATE PX+5,AY:PRINT "■":BEEP 0:GOSUB 1610:FOR I=1 TO 30
1320 BEEP1:LOCATE EX+INT(RND(1)*5),EY+INT(RND(1)*5):PRINT"■":BEEP 0:GOSUB 1600
1330 NEXT:LOCATE 15,6:PRINT "Win !!":GOSUB 200:GOSUB 1590
1340 COLOR 6:R1=RND(1)*10+1:LOCATE 9,8:IF EC>4 THEN 1450
1350 IF HK(EC)>R1 THEN 1360 ELSE IF PK(EC)>R1 THEN 1370 ELSE IF JK(EC)>R1 THEN 1
380 ELSE 1390
1360 PRINT "Get  Vital drug":HP=HP+INT(RND(1)*46+5)*-(HP<999):GOTO 1400
1370 IF PW=9 THEN 1340 ELSE PRINT "Get  Power drug":PW=PW+1:GOTO 1400
1380 IF JU=6 THEN 1340 ELSE PRINT "Get   Jump drug":JU=JU-1:GOTO 1400
1390 R1=RND(1)*3+1:IF PT(R1)=9 THEN 1340 ELSE PRINT USING "Get Way parts ( &&)";
MA$(R1):PT(R1)=PT(R1)+1
1400 HP=HP+TT/2*-(HP<999):TT=TT+6:TP=TP+INT(RND(1)*2):MP$(X,Y)=MA$(INT(RND(1)*4+
1))
1410 PX=1:PY=15:EX=33:EY=15:GOSUB 130
1420 FOR I=0 TO 7:COLOR I:LOCATE 11,10:PRINT "Hit any key":NEXT
1430 IF INKEY$="" THEN 1420 ELSE PRINT CHR$(12):GOSUB 90:GOTO 1790
1440 '
1450 IF EC=6 THEN 1500 ELSE PRINT"GET SPIRIT DRUG":SR=SR+1:GOSUB 210:GOTO 1400
1460 'H■H■H■H■ Enemy move H■H■H■H■
1470 LOCATE PX+5,AY:PRINT " ":GOSUB 70:EX=EX+FX:EY=EY+FY:FX=0:FY=0:GOSUB 60
1480 IF EF=1 THEN 240 ELSE ON EC GOTO 760,840,920,1020,570
1490 'H■H■H■H■ Ending H■H■H■H■
1500 COLOR 6:LOCATE 7,8:PRINT "Get out of Image·World"
1510 FOR I=0 TO 24:LINE I,2:NEXT:FOR I=0 TO 24:LINE I,0:NEXT
1520 FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR I:LOCATE 10,10:PRINT "── The End ──":NEXT
1530 COLOR INT(RND(1)*7+1):LOCATE INT(RND(1)*39),INT(RND(1)*24):PRINT "■";:GOTO
1510
1540 'H■H■H■H■ Game Over H■H■H■H■
1550 FOR I=1 TO 5:GOSUB 200:NEXT:LINE(0,8)-(38,8),"─",7
1560 FOR I=0 TO 7:COLOR I:LOCATE 12,8:PRINT"  Game  Over  ":NEXT
1570 IF INKEY$="" THEN 1560 ELSE RUN
1580 'H■H■H■H■ Time H■H■H■H■
1590 FOR TI=1 TO 4000:NEXT:RETURN
1600 FOR TI=1 TO 100:NEXT:RETURN
1610 FOR TI=1 TO 500:NEXT:RETURN
1620 'H■H■H■H■ Standing H■H■H■H■
1630 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR 7000
1640 DEFINT A-Z:COLOR 7,0:PRINT CHR$(12)
1650 DIM MA$(12),MP$(32,20),M$(2,3,5),E$(5,2,3,5),ME$(2,3),EN$(6,2,3),LX(29,19),
LY(29,19)
1660 X=6:Y=6:PX=1:PY=15:EX=33:EY=15:HP=30:PT(1)=2:PT(2)=2:PT(3)=2:JU=14:PW=1:VR=
-3326:ST=1:FI=1:TT=20:J$=STRING$(5,CHR$(29))+CHR$(31)
1670 COLOR 1:LOCATE 2,5:PRINT " ◢██ ◢█◣ ◢██◣ ◢█◣  ─◢ ◢▛─":FOR I=1 TO 5
:READ MA$(I):NEXT
1680 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 3:FOR K=1 TO 5
1690 COLOR 5:LOCATE 2,6:PRINT " ◢ ◢ ◢◢◢ ◢◢ ◢ ◢─":READ M$(I,J,K
):FOR L=1 TO 5:READ E$(L,I,J,K):NEXT L,K,J,I
1700 COLOR 7:LOCATE 2,7:PRINT "◢▛ ◢ ◢ ◢◢◢ ◢▛◢ ◢_ ◢_":FOR I=1 TO 6:R
EAD NA$(I),HK(I),PK(I),JK(I),CO(I):NEXT
1710 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 3:FOR K=1 TO 5:ME$(I,J)=ME$(I,J)+M$(I,J,K)+J$
1720 COLOR 7:LOCATE 5,11:PRINT " ◢██ ◢██ ◢█◣ ◢ ◢ ◢██":FOR L=1 TO 5:EN$(L
,I,J)=EN$(L,I,J)+E$(L,I,J,K)+J$:NEXT L,K,J,I
1730 COLOR 6:LOCATE 5,12:PRINT " ◢  ◢ ◢◣ ◢██ ◢  ":FOR I=6 TO 32:FOR
J=6 TO 20:R1=RND(1)*5+1:MP$(I,J)=MA$(R1):NEXT J,I
1740 COLOR 4:LOCATE 5,13:PRINT "◢▛─ ◢██ ◢██ ◢ ◢ ◢  ":MP$(6,6)="+":MP$(6
,20)="□":MP$(32,6)="□":MP$(32,20)="□"
1750 COLOR 7:LOCATE 10,18:PRINT "Programed by  A.E"
1760 FOR I=0 TO 7:COLOR I:LOCATE 13,20:PRINT "Hit any key":NEXT
1770 IF INKEY$="" THEN 1760 ELSE PRINT CHR$(12):GOSUB 90
1780 'H■H■H■H■ Maze H■H■H■H■
1790 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT MP$(X,Y):GOSUB 130
1800 IF MP$(X,Y)="□" THEN 1890
1810 I0=INP(0):I1=INP(1)
1820 MX=((I0=239)-(I0=191))*-(I1=255):MX=MX*(MP$(X,Y)<>"|")*(MX<>0)
1830 MY=((I1=254)-(I0=251))              :MY=MY*(MP$(X,Y)<>"─")*(MY<>0)
1840 IF INP(9)=191 THEN 1960
1850 IF MP$(X,Y)="·" THEN 1990
1860 IF MX+X=5 OR MX+X=33 OR MY+Y=5 OR MY+Y=21 OR MX=0 AND MY=0 THEN 1810
1870 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT MP$(X,Y):X=X+MX:Y=Y+MY:GOTO 1790
1880 '
1890 GOSUB 210:GOSUB 200:EC=RND(1)*4+1:EH=RND(1)*TT+10
1900 IF X=6 AND Y=20 OR X=32 AND Y=6 THEN EC=5:EH=200:GOTO 230
1910 IF X=32 AND Y=20 THEN EC=6:EH=HP*2:EX=29:EY=10:H1=1:H2=1 ELSE 230
1920 IC$="█████"+J$:EN$(6,1,1)=IC$+IC$+IC$+IC$+IC$
1930 FOR I=1 TO 4:GOSUB 200:GOSUB 210:NEXT:COLOR7:PRINT CHR$(12):GOSUB 130
1940 FOR I=1 TO 20:GOSUB 490:NEXT:GOTO 240
1950 '
1960 COLOR 4:LOCATE 8,23:PRINT "Put Way parts? (Y/N)";:IN$=INPUT$(1)
1970 IF IN$<>"Y" AND IN$<>"y" THEN LINE(8,23)-(27,23),"":GOTO 1850
1980 LINE(8,23)-(27,23),"":H2=0:FOR I=1 TO 3:IF PT(I)=0 THEN H2=H2+1
1990 H2=0:FOR I=1 TO 3:IF PT(I)=0 THEN H2=H2+1
2000 NEXT:IF H2=3 THEN 1550
2010 COLOR 6:LOCATE 10,23:PRINT "Put Parts (1~3)";:IN=VAL(INPUT$(1))
2020 IF PT(IN)=0 THEN BEEP:GOTO 2010 ELSE MP$(X,Y)=MA$(IN):PT(IN)=PT(IN)-1
2030 LINE(10,23)-(34,23),"":GOTO 1790
2040 'H■H■H■H■ Data H■H■H■H■
2050 DATA +,─,|,·,□
2060 DATA " ● "," ◢\"," ◥oo","|◢o▛","◣◣ ◢▛","|o| "," ◢█\/"," ◢◢◢"," ◢ o
","|◥██","||/▛","◣▼\/"," \█ "," ◣◣/"," ◥o◣ o","◣//◢","\o//"," █▛"
2070 DATA " / \ ","◢o██","███","|◢▛ ","/█\ ","/ \ ","|  |"," \ ","◢ ◢"
,"|◥◣_","|| ","◢ ◣"
2080 DATA " ● ","◢█\","◢ ▼","◢o▛","_o_ ","|o| ","█▀▀","◢o/◢▛","◥o◣ o
","\◥◣","/█\","▼▼▼","█▀ ","_◢▼◢","██◣ o","|▼◢▛","|| \\ "," ◥█ "
2090 DATA " / \ ","◥◣▼","◥◣o","◣◢▛","/▼\\","/ \ ","/ |","◥◣▼"," ◢
","▼ \ "," ◥◣"," ▼ ◣"
2100 DATA " ●| ","◢▼"," oooo ","◢o▛ "," \o/ ","◢o| ","/█/","◢◢▛"," ◣ ◣
","◥██","/█\","\▼▼\","/ ◤/","◥◢◣","▼o◣ ","_◢▛","// \\","◥ ▛"
2110 DATA " / "," oo◣\","██▛","◢ ","◢/|||"," \ ","| ","▼◢◢▛"," ▼ ▼
","◥◣_"," ▼▼"," ◣"
2120 DATA " ",",,,,"," ● ",",,,,"," |o| "," /█\/",",,,,","◣▼▼\","◥◣_ ",",,,
,,","_◢▛","_/ |",",,,,","◢ \▛"
2130 DATA " ",",,,,"," ● ",",,,,"," |o| ","█▀",",,,,","▼▼▼ "," █▀ ",",,,
,," ◥ ","_/ ─\",",,,,","◢▛ "
2140 DATA "\ ",",,,,"," ◣"," \● ",",,,,"," |o|/ ","█_",",,,,","◢▼▼ "," █ ",",,,
,," █ ","/─ ─",",,,,","──◣"
2150 DATA "ﾓｽﾞﾃｨｯｸ",3,4,6,3,"ﾏﾝﾃｨｺｱ",5,7,8,2,"ﾀﾞｰｶｰ",4,6,7,1,"ﾋﾟｸｼｰ",2,3,6,7,"ﾌｨ
ﾝｸｽ",,,,6,"Im.Com",,,,1
```


★影さん，カッコイイ！影さん，カッコイイ！影さん，カッコイイ！これぐらいほめれば影さんのうぬぼれのコメントを書くスペースがないだろう。（愛知県江南市・やーいスペースがないだろう15才）……【影：ムムッ。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



なかなかむずかしい誘導ゲーム

移植版

B.H.C-80

ないの&ないの

はじめに

『超むずかしい誘導ゲーム』をより多くの人に…そう思って，88年4月号，S1用の『B.H.C』を，N-BASICに，自ら移植をしました。

S1から8001への移植なので，画面などはきたないですが，ゲームの内容的には，オリジナルと同等にできあがっています。

キャラクターの説明＋遊びかた

●**ブラック・ホール**…テンキーで，プレイヤーが操作するキャラクターです。ただし，キーは，[1]，[2]，[3]，[5]です。2キャラ分動き，ブロックなどはすべて通りぬけます。ななめ移動はできません。

●**フェーサー**…しっかりと，ブラックホールを追いかけます（吸いこまれる)。こいつに，フラッグ(“P”)を取らせてください。

ただし，ブロックを通りぬけることはできません。また，敵や機雷にぶつかると，やられてしまいます。ブラックホールに吸いこまれても，ミスとなります。

●**ダイヤー＆スペドン(敵)**…フェーサーを追いかけますが，ブロック，機雷，フラッグを通りぬけることはできません。ブラックホールにぶつかると，吸いこまれてしまい，元の位置からまたでてきます(100pts)。

その他

オリジナルとちがうところは，3，8面の面パターン，ハイスコアがはじめに10,000点でセット，それだけです。

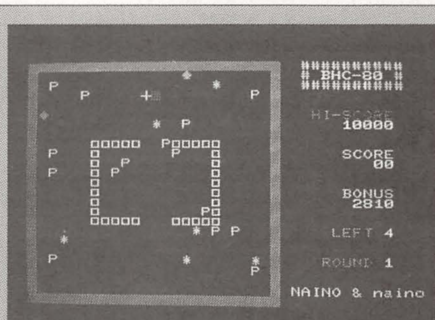
あとは，点数配分から裏技まで，オリジナルといっしょです。

プログラム

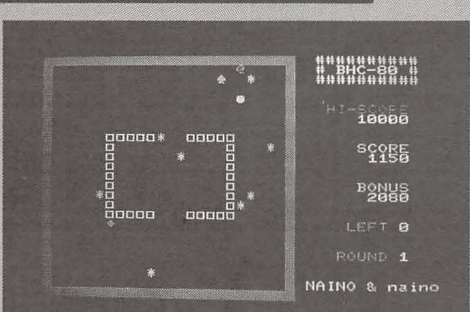
このゲームの移植で問題なのは，ブラックホールと機雷等との重ね合わせでしょう。S1では，ブラックホールをグラフィックで表示し



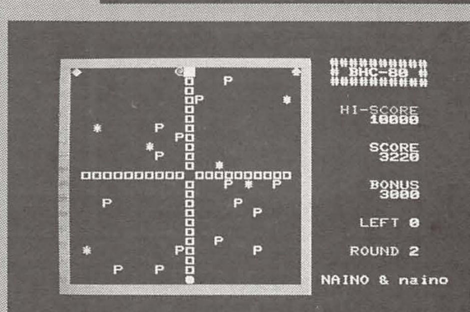
◀《写真1》タイトル画面。うずまきのアットマークが自機だ!



▶《写真2》フェーサーをうまく誘導してPを集めよう!!



▶《写真3》画面内のPをすべて取ればラウンド・クリアだ!!



◀《写真4》ラウンド2は十字面。これは誘導がたいへんだ。

★今，クラブでプログラムを作っています。いいのができたら送るから，98のスペース予約しておくれ!（富山市・レプラカーン15才）……【編：おもしろい作品を楽しみにしていますよ!!Dr.D：PC-286ユーザーもたのむゾ!】

ましたが，8001では仮想VRAMを使用しています。さらにその数値にくふうをして，カラー化にも成功しました。色が変わることがありますが，それは8001の機能上しかたがないのです。他機種で同じ処理をすれば，問題なく動きますが(8801シリーズは別)。

面パターンは，PRINTなどで直接画面に書くと同時に，仮想VRAMのセットも行なっています。



編：追いかけゲームですね。
Dr.D：ゲーム内容はなかなかおもしろい。普通の追いかけゲームだと，敵が自機を追いかけてくるのだが，このゲームは，自分のオプションが追いかけてくる。
影：しかし，移植版なんですから，そのあたりはおもしろくて当然のような気がしますが。
Dr.D：そうじゃな。移植版なら何かプラスアルファがほしいところじゃな。

《第1表》変数表

変数	内容
BX, BY	ブラックホールのX, Y座標
FX, FY	フェーサーのX, Y座標
DX, DY	ダイヤー（敵）のX, Y座標
SX, SY	スペドン（敵）のX, Y座標
Z(x, y)	仮想VRAM {5＝ブロック，3＝機雷，6＝フラッグ}
C$( )	ブラックホール消去用のキャラクタ
A, B	移動量その他
I, J	ループ・カウンタ
K, A$	キーデータ
S	スコア
HS	ハイスコア
BO	ボーナス（残りタイム）
LT	フェーサーの残りストック
R	面数
CR	クレジット数（コンティニューできる回数）
P	残りフラッグの数
SP	フラッグの点数
NX, NY	ないのロゴの表示のX, Y座標
FNV(x, y)	VRAM計算用の定義関数

移植版B.H.C-80のプログラム・リスト

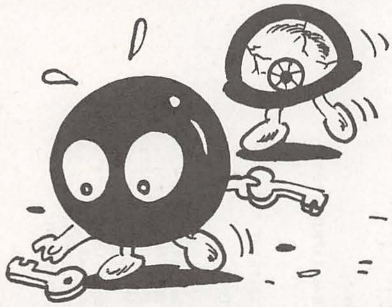
```
10 ' @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20 ' @                                @
30 ' @    SPACE FANTASY CHASING       @
40 ' @                                @
50 ' @    ♠♦ B.H.C for PC-8001 ♦♠     @
60 ' @                                @
70 ' @    1989 BY NAINO & naino       @
80 ' @                                @
90 ' @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
100 ' ●●●●●●●●●●● OPENING ●●●●●●●●●●●
110 CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
120 DEF FNV(A,B)=&HF302+A*2+B*120
130 DIM Z(23,23),C$(6):COLOR 7,32,0
140 A=0:B=0:FX=0:FY=0:BX=0:BY=0:DX=0:DY=0:SX=0:SY=0
150 K=0:BO=0:S=0:I=0:J=0
160 C$(0)=" ":C$(3)="*":C$(5)="□":C$(6)="P"
170 IF PEEK(&HE000)<>80 THEN POKE &HE001,3:POKE &HE002,232:POKE &HE000,80
180 ' ●●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●
190 WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12);:COLOR 6:LOCATE 0,2
200 PRINT "          B.H.C-80"
210 PRINT "          B.H.C-80"
220 PRINT "          B.H.C-80"
230 PRINT "          B.H.C-80"
240 COLOR 1:LOCATE 5,8:PRINT "BLACK HOLE CHASE  FOR PC-8001";
250 COLOR 1:LOCATE 2,11:PRINT "@";:COLOR 7:PRINT " ... BLACK HOLE : ";
260 PRINT "TEN KEY TO MOVE";
270 COLOR 6:LOCATE 2,13:PRINT "●";:COLOR 7:PRINT " ... FASER : ";
280 PRINT "CHASE TO BLACK HOLE";
290 COLOR 4:LOCATE 2,15:PRINT "♦";:COLOR 7:PRINT " ... DAIYAR , ";
300 COLOR 4:PRINT "♠";:COLOR 7:PRINT " ... SPEDON : ENEMY";
310 NX=9:NY=22:GOSUB 1370
320 COLOR RND(1)*7+1:LOCATE 12,18:PRINT "PUSH SPACE KEY";
330 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 320
340 P=15:R=1:LT=5:CR=10:HS=PEEK(&HE001)*256+PEEK(&HE002):GOTO 370
350 ' ●●●●●●●●●●● GAMEN ZUKURI ●●●●●●●●●●●
360 FOR I=0 TO 23:FOR J=0 TO 23:Z(I,J)=0:NEXT J,I
370 PRINT CHR$(12);:LINE(0,0)-(24,24),"■",2,B
380 ON R GOSUB 1420,1500,1550,1670,1730,1770,1880,1960,2020,2070
390 FOR I=1 TO 6:A=RND(1)*21+2:B=RND(1)*21+2
400 COLOR 3:LOCATE A,B:PRINT "*";:Z(A,B)=3:NEXT
410 FOR I=1 TO P
420 A=RND(1)*21+2:B=RND(1)*21+2:IF Z(A,B)<>0 THEN 420
430 COLOR 6:LOCATE A,B:PRINT "P";:Z(A,B)=6:NEXT
440 COLOR 4:LOCATE 1,1:PRINT "♦";:LOCATE 23,1:PRINT "♠";
450 COLOR 1:LOCATE 11,1:PRINT "@";
460 COLOR 6:LOCATE 12,23:PRINT "●";
470 '
480 LINE(27,0)-(36,2),"#",6,B
490 COLOR 7:LOCATE 29,1:PRINT "BHC-80";
500 COLOR 2:LOCATE 28,5:PRINT "HI-SCORE";
510 COLOR 7:LOCATE 30,6:PRINT USING "#####0";HS;
520 COLOR 5:LOCATE 31,9:PRINT "SCORE";:GOSUB 1350
530 BO=300:COLOR 6:LOCATE 31,13:PRINT "BONUS";:GOSUB 1360
540 COLOR 4:LOCATE 30,17:PRINT "LEFT";:COLOR 7:PRINT LT-1;
550 COLOR 1:LOCATE 29,20:PRINT "ROUND";:COLOR 7:PRINT R;
560 COLOR 5:LOCATE 26,23:PRINT "NAINO & naino";
570 ' ●●●●●●●●●●● SYOKI SETTEI ●●●●●●●●●●●
580 BX=11:BY=1:FX=12:FY=23:DX=1:DY=1:SX=23:SY=1
590 SP=0:BEEP
600 ' ●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●
610 ' ---------- BLACK HOLE ----------
620 K=INP(0):A=(K=247)*(BX<23)-(K=253)*(BX>1)
630 B=(K=251)*(BY<23)-(K=223)*(BY>1)
640 COLOR Z(BX,BY):LOCATE BX,BY:PRINT C$(Z(BX,BY));
650 BX=BX+A+A:BY=BY+B+B:COLOR 1:LOCATE BX,BY:PRINT "@";
660 IF BX=DX AND BY=DY THEN GOSUB 1010
670 IF BX=SX AND BY=SY THEN GOSUB 1020
680 ' ---------- FASER ----------
690 A=SGN(BX-FX):B=SGN(BY-FY)
700 IF Z(FX+A,FY+B)<>5 THEN 730 ELSE A=0
710 IF Z(FX,FY+B)=5 THEN B=0:A=SGN(BX-FX)
720 IF Z(FX+A,FY)=5 THEN A=0
730 COLOR 6:LOCATE FX,FY:PRINT " ";:FX=FX+A:FY=FY+B
740 LOCATE FX,FY:PRINT "●";:BEEP1:BEEP0:COLOR 4
750 ' ---------- DAIYAR ----------
760 A=SGN(FX-DX):B=SGN(FY-DY):IF A<>0 AND B<>0 THEN A=0
770 IF Z(DX+A,DY+B)>0 OR RND(1)<.3 THEN A=0:B=0
780 LOCATE DX,DY:PRINT " ";:DX=DX+A:DY=DY+B:LOCATE DX,DY:PRINT "♦";
790 ' ---------- SPEDON ----------
800 A=SGN(FX-SX):B=SGN(FY-SY):IF A<>0 AND B<>0 THEN B=0
810 IF Z(SX+A,SY+B)>0 OR RND(1)<.5 THEN A=0:B=0
820 LOCATE SX,SY:PRINT " ";:SX=SX+A:SY=SY+B:LOCATE SX,SY:PRINT "♠";
830 ' ---------- HANTEI ----------
840 IF Z(FX,FY)<>0 THEN 970
850 IF BX=DX AND BY=DY THEN GOSUB 1010
860 IF BX=SX AND BY=SY THEN GOSUB 1020
```


★桃太郎侍は，本当に桃から生まれたのだろうか？それを考えると夜も寝れなくなってしまう。(長野県伊那市・ファム14才)……【影：昔から思ってたんだが，桃から生まれたのが桃太郎。じゃ金太郎は金から生まれた？】

```
870 IF BX=FX AND BY=FY THEN 1100
880 IF (FX=DX AND FY=DY) OR (FX=SX AND FY=SY) THEN 1100
890 ' ---------- SONOTA ----------
900 BO=BO-1:GOSUB 1360:IF BO MOD 30<>0 THEN 940
910 BEEP1:A=RND(1)*21+2:B=RND(1)*21+2
920 IF (ABS(A-FX)<3 AND ABS(B-FY)<3) OR Z(A,B)<>0 THEN 910
930 COLOR 3:LOCATE A,B:PRINT "*";:Z(A,B)=3:BEEP0
940 IF BO>0 THEN 620
950 COLOR 7:LOCATE 9,12:PRINT "TIME UP!";:GOTO 1100
960 ' ●●●●●●●●●● GET FLAG ●●●●●●●●●●
970 IF Z(FX,FY)=3 THEN 1100
980 BEEP1:Z(FX,FY)=0:P=P-1:SP=SP+1:S=S+SP:GOSUB 1350
990 BEEP0:IF P=0 THEN 1050 ELSE 850
1000 ' ●●●●●●●●●● EAT ENEMY ●●●●●●●●●●
1010 LOCATE DX,DY:PRINT "+";:GOSUB 1030:DX=1:DY=1:RETURN
1020 LOCATE SX,SY:PRINT "+";:GOSUB 1030:SX=23:SY=1:RETURN
1030 BEEP:S=S+10:GOSUB 1350:RETURN
1040 ' ●●●●●●●●●● ROUND CLEAR ●●●●●●●●●●
1050 BEEP 1:BO=BO-1:S=S+1:GOSUB 1350:GOSUB 1360
1060 BEEP 0:IF BO>0 THEN 1050
1070 IF R=2 OR R=5 OR R=8 THEN LT=LT+1
1080 R=R+1:P=15:IF R=11 THEN 1260 ELSE 360
1090 ' ●●●●●●●●●● MISS ●●●●●●●●●●
1100 FOR I=0 TO 70:BEEP 1:COLOR RND(1)*7+1:LOCATE FX,FY
1110 IF I MOD 2=0 THEN PRINT "+"; ELSE PRINT "X";
1120 BEEP 0:NEXT:LT=LT-1:IF LT>0 THEN 360
1130 ' ●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●
1140 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1150 COLOR 7:LOCATE 7,12:PRINT " GAME OVER ";
1160 IF HS>=S THEN 1190
1170 POKE &HE001,S*256:POKE &HE002,S MOD 256
1180 HS=S:LOCATE 30,6:PRINT USING "#####0";S;
1190 IF ED=1 THEN FOR I=0 TO 5000:NEXT:RUN
1200 CR=CR-1:A=97:B=0:FOR I=0 TO 500
1210 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(A) THEN A=A+1
1220 IF A=123 THEN LOCATE 7,12:PRINT " CONTINUE! ";:B=1:I=499:A=A+1
1230 NEXT:IF B=1 AND CR>0 THEN S=0:P=15:LT=5:GOTO 360
1240 RUN
1250 ' ●●●●●●●●●● ENDING ●●●●●●●●●●
1260 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LINE(1,1)-(23,23)," ",7,BF
1270 COLOR 4:LOCATE 4,8:PRINT "YOU ARE CHAMPION!";
1280 COLOR 7:LOCATE 5,12:PRINT "CREDIT LEFT";CR;
1290 LOCATE 3,14:PRINT "ENDING BONUS";CR*8000;:S=S+CR*800:GOSUB 1350
1300 LOCATE 6,18:PRINT "PROGRAMED BY";:NX=2:NY=21:GOSUB 1370
1310 FOR I=0 TO 300:COLOR RND(1)*7+1
1320 LOCATE 5,4:PRINT "CONGRATULATIONS";:NEXT
1330 ED=1:LINE(1,1)-(23,23)," ",7,BF:GOTO 1140
1340 ' ●●●●●●●●●● PRINT SUB ●●●●●●●●●●
1350 COLOR 7:LOCATE 30,10:PRINT USING "#####0";S;:RETURN
1360 COLOR 7:LOCATE 32,14:PRINT USING "###0";BO;:RETURN
1370 COLOR 5:LOCATE NX+16,NY-1:PRINT "●";
1380 LOCATE NX,NY:PRINT "[illegible]";
1390 LOCATE NX,NY+1:PRINT "[illegible] & [illegible]";:RETURN
1400 ' ●●●●●●●●●● ROUND DATA ●●●●●●●●●●
1410 ' ---------- ROUND 1 ----------
1420 FOR I=0 TO 4:Z(6+I,8)=5:Z(6,8+I)=5:Z(18-I,8)=5:Z(18,8+I)=5
1430 COLOR 5:LOCATE 6+I,8:PRINT "□";:LOCATE 6,8+I:PRINT "□";
1440 LOCATE 18-I,8:PRINT "□";:LOCATE 18,8+I:PRINT "□";
1450 Z(6+I,16)=5:Z(6,16-I)=5:Z(18-I,16)=5:Z(18,16-I)=5
1460 LOCATE 6+I,16:PRINT "□";:LOCATE 6,16-I:PRINT "□";
1470 LOCATE 18-I,16:PRINT "□";:LOCATE 18,16-I:PRINT "□";
1480 NEXT:RETURN
1490 ' ---------- ROUND 2 ----------
1500 COLOR 5:FOR I=2 TO 22
1510 LOCATE 12,I:PRINT "□";:LOCATE I,12:PRINT "□";
1520 Z(12,I)=5:Z(I,12)=5:NEXT
1530 POKE FNV(12,12),32:Z(12,12)=0:RETURN
1540 ' ---------- ROUND 3 ----------
1550 COLOR 5:FOR I=0 TO 4
1560 Z(6+I,6)=5:Z(14+I,6)=5:Z(6+I,12)=5:Z(14+I,18)=5
1570 LOCATE 6+I,6:PRINT "□";:LOCATE 14+I,6:PRINT "□";
1580 LOCATE 6+I,12:PRINT "□";:LOCATE 14+I,18:PRINT "□";
1590 Z(6,7+I)=5:Z(6,13+I)=5:Z(14,7+I)=5:Z(14,12+I)=5
1600 LOCATE 6,7+I:PRINT "□";:LOCATE 6,13+I:PRINT "□";
1610 LOCATE 14,7+I:PRINT "□";:LOCATE 14,12+I:PRINT "□";
1620 Z(10,7+I)=5:LOCATE 10,7+I:PRINT "□";:NEXT
1630 POKE FNV(7,6),32:POKE FNV(7,12),32:Z(7,6)=0:Z(7,12)=0
1640 LOCATE 14,17:PRINT "□";:Z(14,17)=5
1650 LOCATE 6,18:PRINT "□";:Z(6,18)=5:RETURN
1660 ' ---------- ROUND 4 ----------
1670 COLOR 5:FOR I=0 TO 5
1680 Z(4+I,9-I)=5:Z(15+I,4+I)=5:Z(20-I,15+I)=5:Z(9-I,20-I)=5
1690 LOCATE 4+I,9-I:PRINT "□";:LOCATE 15+I,4+I:PRINT "□";
1700 LOCATE 20-I,15+I:PRINT "□";:LOCATE 9-I,20-I:PRINT "□";:NEXT
1710 COLOR 3:LOCATE 12,12:PRINT "*";:Z(12,12)=3:RETURN
1720 ' ---------- ROUND 5 ----------
1730 COLOR 5:FOR I=2 TO 22:Z(I,I)=5:Z(I,24-I)=5
1740 LOCATE I,I:PRINT "□";:LOCATE I,24-I:PRINT "□";
1750 NEXT:RETURN
1760 ' ---------- ROUND 6 ----------
1770 COLOR 5:FOR I=0 TO 5
1780 Z(5+I,5)=5:Z(5,5+I)=5:Z(19-I,5)=5:Z(19,5+I)=5
1790 LOCATE 5+I,5:PRINT "□";:LOCATE 5,5+I:PRINT "□";
1800 LOCATE 19-I,5:PRINT "□";:LOCATE 19,5+I:PRINT "□";
1810 Z(19-I,19)=5:Z(19,19-I)=5:Z(5+I,19)=5:Z(5,19-I)=5
1820 LOCATE 19-I,19:PRINT "□";:LOCATE 19,19-I:PRINT "□";
1830 LOCATE 5+I,19:PRINT "□";:LOCATE 5,19-I:PRINT "□";:NEXT
1840 Z(11,12)=3:Z(13,12)=3:Z(12,11)=3:Z(12,13)=3
1850 COLOR 3:LOCATE 12,11:PRINT "*":LOCATE 12,13:PRINT "*"
1860 LOCATE 11,12:PRINT "* *";:RETURN
1870 ' ---------- ROUND 7 ----------
1880 COLOR 5:FOR I=0 TO 15
1890 Z(8+I,1+I)=5:Z(16-I,1+I)=5:Z(8+I,23-I)=5:Z(16-I,23-I)=5
1900 LOCATE 8+I,1+I:PRINT "□";:LOCATE 16-I,1+I:PRINT "□";
1910 LOCATE 8+I,23-I:PRINT "□";:LOCATE 16-I,23-I:PRINT "□";:NEXT
1920 Z(12,5)=0:Z(12,19)=0:Z(5,12)=0:Z(19,12)=0
1930 POKE FNV(12,5),32:POKE FNV(12,19),32
1940 POKE FNV(5,12),32:POKE FNV(19,12),32:RETURN
1950 ' ---------- ROUND 8 ----------
1960 FOR I=0 TO 12:Z(6+I,6+I)=3
1970 COLOR 3:LOCATE 6+I,6+I:PRINT "*";
1980 Z(6,6+I)=5:Z(18,6+I)=5:COLOR 5
1990 LOCATE 6,6+I:PRINT "□";:LOCATE 18,6+I:PRINT "□";
2000 NEXT:RETURN
2010 ' ---------- ROUND 9 ----------
2020 COLOR 3:FOR I=4 TO 20
2030 LOCATE 12,I:PRINT "*";:LOCATE I,12:PRINT "*";
2040 Z(12,I)=3:Z(I,12)=3:NEXT
2050 POKE FNV(12,12),32:Z(12,12)=0:RETURN
2060 ' ---------- ROUND 10 ----------
2070 COLOR 3:FOR I=0 TO 5
2080 Z(5+I,5)=3:Z(5,5+I)=3:Z(19-I,5)=3:Z(19,5+I)=3
2090 LOCATE 5+I,5:PRINT "*";:LOCATE 5,5+I:PRINT "*";
2100 LOCATE 19-I,5:PRINT "*";:LOCATE 19,5+I:PRINT "*";
2110 Z(19-I,19)=3:Z(19,19-I)=3:Z(5+I,19)=3:Z(5,19-I)=3
2120 LOCATE 19-I,19:PRINT "*";:LOCATE 19,19-I:PRINT "*";
2130 LOCATE 5+I,19:PRINT "*";:LOCATE 5,19-I:PRINT "*";:NEXT
2140 FOR I=0 TO 4:Z(10+I,12)=3:Z(12,10+I)=3
2150 LOCATE 10+I,12:PRINT "*";:LOCATE 12,10+I:PRINT "*";
2160 NEXT:Z(12,12)=0:POKE FNV(12,12),32:RETURN
```


★みなさん！ゴキブリ・ホイホイでゴキブリをとったら殺虫剤をかけてから捨てましょう。(福島県西郷村・お月様15才)……【影：バタリアン・ゴキブリになって襲ってきたら恐ろしいからなー。編：あー気持ち悪い！】

PC-8001mkII SR(N80SR-BASIC)用



カギをすべて青い扉へ入れろ!!

デザーター
DESERTER

川名　高司

ストーリー

西暦2011年，東京ではロボットを開発するための大きな塔があり，そこで作られたロボットを使っての戦争が各地で起こっていた。博士の失敗作“ドミノ”は戦争のいざこざの中から幸せな暮らしを求めて塔を脱出することを試(こころ)みるのだった……。

遊びかた

[8][2][4][6]で上下左右(上ななめのみ[4][8]，[6][8]で可)にドミノを動かして，すべての鍵を青い扉(とびら)に入れてください。そのときなぜか剣も落ちているので，拾えば逆に体当たりで敵をやっつけることもできます(1回やっつけると剣は壊(こわ)れちゃう)。

ドミノは1度に一つずつしか物を持てません。ライフがなくなるとゲーム・オーバーです。全12面クリアをめざしてがんばってください。

テクニック

- [4][8]，[6][8]のななめ移動をうまく使わないと全面クリアは絶対無理だよ!!
- 敵はバカだから，カベがあってもこっちに向かって一直線。落ちついて!!
- 剣で倒した後の敵のでる位置は右下ときまっているんだ。だから，敵はおびきよせて左上のほうで倒したほうがグッドですよ，グッド!!
- ライフは，3，6，9，12面で回復するよ!!

プログラム

立体感をだすのに苦労しました。リストもきれいにするように心がけました。

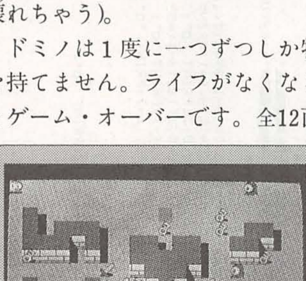
「難易度(なんいど)を変えたいなぁ」と言う人は，260行のMOD 3＝0の3を変えることでライフの回復面を変えられます。他にも自分で変数表を見ながら好きなように変えてください(でも敵の移動ルーチンはこれが一番おもしろいので変えてほしくないなぁ)。

最後に

いろいろと手伝ってくれた田辺ちゃん，ありがとー。つぎはもっとグラフィックに力を入れたゲームが作りたいです。

《第1表》変数表

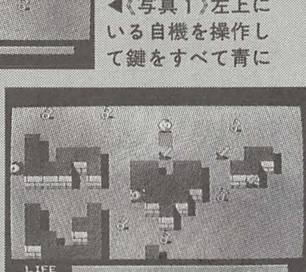
変数	内容
X，Y	ドミノの座標
TX，TY	モンスターの座標
BB	剣，鍵のフラグ
PO	パワー
PP	面クリアのフラグ
RO	ラウンド
O	モンスターの番号
M$	メッセージ
A，I，J，K，R	雑用



◀《写真1》左上にいる自機を操作して鍵をすべて青に



◀《写真3》すべてのカギを青ブロックの中に入れればクリア



▶《写真2》こうやって，カギを取って青ブロックにぶつかればOKです



▶《写真4》2面はハート面。敵をどこでくい止めるかがカギ

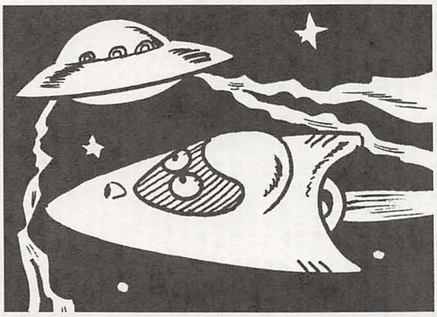
★コンピュータと言えばプログラム！ゲームを作るのが大好きな私にはベーマガがたいへん役に立ちます。(神奈川県横浜市・鈴木朝夫16才)……【Dr.D：ありがとう。第2，第3の内藤先生を目指してがんばってほしい!!】

DESERTERのプログラム・リスト

```
10 GOTO 550
20 '
30 '◢ ｼﾞﾌﾞﾝ ｳｺﾞｸ \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
40 '
50 I0=INP(0):VX=((I0=239)-(I0=191))*16:VY=((INP(1)=254)-(I0=251))*16
60 ON POINT(X+VX+11,Y+VY+4)+2 GOTO 110,70,200,110,110,110,180,190,110
70 LINE (X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:X=X+VX:Y=Y+VY:PUT@ (X,Y),A%,PSET
80 '
90 '◢ ﾃｷ  ﾓ  ｳｺﾞｸ \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
100 '
110 O=RND(1)*2:VX=SGN(X-TX(O))*16:VY=SGN(Y-TY(O))*16
120 ON POINT(TX(O)+VX+11,TY(O)+VY+4)+2 GOTO 50,130,50,50,50,50,50,50,360
130 LINE (TX(O),TY(O))-(TX(O)+15,TY(O)+15),0,BF:TX(O)=TX(O)+VX:TY(O)=TY(O)+VY
140 PUT@ (TX(O),TY(O)),A%(50):GOTO 50
150 '
160 '◢ ﾅﾆﾆ ｱﾀｯﾀﾉ ? \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
170 '
180 IF BB=0 THEN PLAY "ceq>CEG<":BB=2:GOTO 70 ELSE 110
190 IF BB=0 THEN PLAY        "F":BB=1:GOTO 70 ELSE 110
200 IF BB=1 THEN PLAY       "CD":BB=0:PP=PP+1
210 IF PP<7 THEN 110
220 '
230 '◢ ｸﾘｱｰ          \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
240 '
250 PLAY "120v6crcrccrcccrcrccrccccc","@6o3l20cdefqab>cdefqra8rb8r>c4"
260 RO=RO+1:IF RO MOD 3=0 THEN PO=30
270 V=1:GOSUB 500:IF RO<=12 THEN 710
280 '
290 '◢ ｾﾞﾝﾒﾝ ｸﾘｱｰ  \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
300 '
310 PLAY "o4l4v10","o4l4v10"
320 FOR I=0 TO 3:PLAY "ab>c<r","fqar","cde":NEXT:GOSUB 500:GOTO 460
330 '
340 '◢ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｸﾗｳ  \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
350 '
360 IF BB<>2 THEN 390
370 CIRCLE (TX(O)+8,TY(O)+8),7,5:PLAY "O1ccccco7":BB=0
380 LINE (TX(O),TY(O))-(TX(O)+15,TY(O)+15),0,BF:TX(O)=304:TY(O)=160:GOTO 50
390 PLAY "ab":PO=PO-1:IF PO<0 THEN 440
400 LOCATE 7,23:PRINT STRING$ (PO,"■");" ":GOTO 50
410 '
420 '◢ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ  \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
430 '
440 PLAY "@53o5l22v15cccv11ccccc<v8cccccccv4c<ccccccccc"
450 FOR I=0 TO 60:LINE (X+8,Y+8)-(RND(1)*319,RND(1)*176),RND(1)*8:NEXT
460 V=0:RFSTORE 1210:GOSUB 500:GOTO 630
470 '
480 '◢ ﾒｯｾｰｼﾞ ｦ ｶｸ \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
490 '
500 LOCATE 14,10:COLOR 7:PRINT M$(V)
510 LINE (90,64)-(230,104),3,BF:FOR I=0 TO 5000:NEXT:RETURN
520 '
530 '◢ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ     \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
540 '
550 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1,1:DEFINT A-Z:COLOR=(3,0):BGM 1
560 DIM A%(299):FOR I=0 TO 249:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
570 PUT@ (1,1),A%(100),PSET:LINE (0,0)-(17,17),3,B:LINE (1,1)-(8,16),3
580 PAINT (1,5),3,3:GET@ (1,1)-(16,16),A%(250)
590 M$(0)="GAME  OVER ":M$(1)="ﾅｲｽ ｸﾘｱｰ !!"
600 '
610 '◢ ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ    \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
620 '
630 RO=1:PO=30:SCREEN 2,0,0,3:CLS 3:SCREEN ,,1:CLS 3:FOR K=0 TO 198 STEP 6
640 LINE (0,K)-(K*3,198),1:LINE (319,199-K)-(319-K*3,1),1:NEXT
650 LOCATE 12,8:PRINT "── DESERTER ──"
660 LOCATE 9,20:PRINT "HIT ANY KEY TO START"
670 IF INKEY$="" THEN 670
680 '
690 '◢ ｶﾞﾒﾝ ｦ ｶｸ    \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
700 '
710 BB=0:PP=0:KE=0:X=0:Y=0:TX(0)=304:TY(0)=0:TX(1)=304:TY(1)=160
720 PLAY "@58o7v10l32":CLS 3:SCREEN ,,1
730 LINE (0,0)-(319,199),4,BF:FOR I=0 TO 516 STEP 2:LINE (I,0)-(0,I),5:NEXT
740 '
750 KX=0:KY=16
760 FOR I=1 TO 10:READ A$:FOR J=1 TO 5:A=VAL("&H"+MID$(A$,J,1))
770 FOR K=1 TO 4:A=A*2:IF A<=15 THEN 810
780 A=A-16:SCREEN ,,1:LINE (KX+16,KY+8)-(KX+24,KY+31),3,BF
790 IF POINT (KX+17,KY+2)=7 THEN PUT@ (KX+16,KY),A%(250),PSET
800 PUT@ (KX,KY+16),A%(100),PSET:SCREEN ,,0:LINE (KX,KY)-(KX+15,KY+15),2,BF
810 KX=KX+16:IF KX=320 THEN KX=0
820 NEXT K,J:KY=KY+16:NEXT I
830 '
840 LINE (160,32)-(175,47 ),1,BF:LINE (0,176)-(319,199),3,BF
850 LINE (64,184)-(303,191),7,BF
860 LOCATE 1,23:PRINT "LIFE ";:COLOR 3
870 '
880 '◢ ｶｷﾞ ﾄ ｹﾝ ｵｸ \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
890 '
900 FOR I=1 TO 7:A=3:GOSUB 920:NEXT
910 FOR I=1 TO 3:A=4:GOSUB 920:NEXT:GOTO400
920 R=RND(1)*17+1:V=RND(1)*10:IF POINT(R*16+8,V*16+8)<>0 THEN 920
930 PUT@ (R*16,V*16),A%(A*50):RETURN
940 '
950 '◢ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ      \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
960 DATA 0010,0010,C003,C003,0000,F00F,300C,0003,F81F,0810,000F,FC3F,0420
970 DATA 001F,FE7F,7A5E,783F,FE7F,FE7F,FC3F,FFFF,FDBF,DC7B,FFFF,FDBF,DC7B
980 DATA FFFF,FDBF,DC7B,FE7F,7A5E,783F,FE7F,0240,003F,FC3F,0420,001F,F81F
990 DATA 0810,000F,F00F,000C,0003,FF7F,FF7F,0000,FEFF,FEFF,0000
1000 '◢   ﾃｷ         \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
1010 DATA 0010,0010,D807,D807,0000,2408,FC0F,0000,0217,FE1F,0000,C21F,FE1F
1020 DATA 0007,E13F,3F3F,C01F,E13F,BF3F,C01F,F17F,9F7F,E033,F27F,DE7F,E029
1030 DATA F17F,9F7F,E021,E13F,BF3F,C013,E13F,3F3F,C01F,C21F,FE1E,0007,0117
1040 DATA FF1F,0000,0520,FF3F,0000,2B52,FB7F,0000,D16D,D16D,0000
1050 '◢   ｶﾍﾞ        \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
1060 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,FFDF,FFDF,FFDF,FFDF,FFDF,FFDF,FFDF,FFDF
1070 DATA FFDF,FFDF,FFDF,FFDF,FFDF,5555,FFDF,FFDF,AA8A,FFDF,FFDF,5555,FFDF
1080 DATA 0000,0000,0000,DFFF,DFFF,DFFF,DFFF,0000,DFFF,DFFF,0000,DFFF,DFFF
1090 DATA 0000,DFFF,0000,0000,0000,FFDF,0000,FFDF,0000,0000,0000
1100 '◢   ｶｷﾞ        \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
1110 DATA 0010,0010,C003,C003,0000,E002,E003,C001,3002,F003,E001,1807,F807
1120 DATA F000,8C0B,FC0F,7806,CC05,FC07,3803,981E,F81F,F001,303F,F03F,E01E
1130 DATA 6041,E07F,C03F,C08C,C0FF,8073,C096,C0FF,8065,C092,C0FF,8061,FC8C
1140 DATA FCFF,8073,FE41,FE7F,003F,FC23,FC3F,001E,001E,001E,0000
1150 '◢   ｹﾝ         \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
1160 DATA 0010,0010,0F00,0F00,0000,1F00,1D00,0E00,3F00,3100,1E00,7F00,6100
1170 DATA 3E00,FE00,C200,7C00,FC01,8401,F800,F843,0843,F001,F0E7,10E6,E003
1180 DATA E09F,20FC,C007,C04F,4078,8007,8027,803C,0003,F023,F03F,0000,FC41
1190 DATA FC7F,0000,FE8C,FEFF,0000,7C5E,FC7F,0000,C021,C021,0000
1200 '◢   ﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ    \▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/▲\▼/
1210 DATA 00000,40000,5C00C,74D98,00F80,00700,44200,4c000,64000,3C400
1220 DATA 08000,14000,08002,00D85,01FC2,01FC0,40F80,A0700,40200,00020
1230 DATA 00000,7F088,08090,080A0,080C0,080A0,08090,0888A,00000,00000
1240 DATA 00700,00700,00A80,00000,00000,3ABC4,4A844,10880,211B4,00000
1250 DATA 01800,61800,60030,00033,06003,06000,00000,000C0,C00C0,C0C00
1260 DATA 00800,00802,00805,03B82,0CA60,30A18,0CA60,43B80,A0200,40200
1270 DATA 04020,00000,00000,00200,00F80,00200,00000,00000,04020,00000
1280 DATA 00000,4000A,F1000,43C38,5916C,41006,59200,00F00,01200,00E00
1290 DATA 55554,2AAAA,55554,2AAAA,55554,2AAAA,55554,2AAAA,00000,00000
1300 DATA 00400,00800,00800,00F0F,00F0F,00606,06060,06060,00000,00100
1310 DATA 00000,00200,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000
1320 DATA 00000,00000,00000,7A582,43542,72D22,42540,7A582,00000,00000
```

★学校の帰りにゲーム・センターの前を通ったら，ゲームボーイで遊んでいるおじさんがいた。店の人がいやな顔していた。(愛知県安城市・マチョ・マツムラ17才)……【影：私と対戦型テトリスで勝負してみたい人だ／】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88DISK BASIC V2モード)用



なかなか味のあるスペース・シューティング

SPACE SHIP

（スペース シップ）

NNCT.SSDP.

STORY

単なるシューティング・ゲームです。シューティングに自信のあるかたは挑戦してみてください。

遊びかた

[2]，[4]，[6]，[8]で自機を移動，スペース・キーでミサイル発射！

敵を40機やっつければ1面クリアで，自機が1機増えます。そして敵の難易度(なんいど)があがり，自機も多少パワーアップします。

自機がすべてやられるとゲーム・オーバーです。

プログラムについて

最初に，**リスト1**を打ち込み，デバッグしてディスクにセーブします。同じように**リスト2**を打ち込み，デバッグ後ディスクに「SSMAIN」というファイル・ネームでセーブしてください。

まず，**リスト1**をLOAD，RUNするとキャラクターをメモリに書き込み，終わったら自動的に**リスト2**を読みにいき，ゲームがはじま

《第1表》変数表

E……敵のでる確率
EM……弾をだす確率
EC……敵の種類
MM……1機の弾の数
UM……アンチ・ミサイル・フラグ
ST……ステージ
LE……残り
SC……ハイスコア
US……Printusing関係



◀《写真1》スペース・キーでスタート!!バックの星のスクロールがきれい



▶《写真2》敵の攻撃だ!!自機の動きがおそいので，早く弾道をよもう！



◀《写真3》敵の弾に当たるとLEFTが1減る。ななめ後ろからの攻撃に注意



▶《写真4》残機が0になるとゲーム・オーバー！リプレイも可

《リスト1》SPACE SHIPのキャラ定義プログラム・リスト

```
100 '-=-=-=- INIT 1 -=-=-=-
110 NEW CMD:CLEAR ,&HB7EF:DEFINT A-Z:A=&HB7F0
120 FOR I=0 TO 7:READ A$:CMD PAL I,VAL("&O"+A$):NEXT
130 '-=-=-=- INIT 2 -=-=-=-
140 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:COLOR 7,0,,7:CLS 3
150 '-=-=-=- MAIN   -=-=-=-
160 PRINT "Wait a moment ..."
170 FOR L=0 TO 70:S=0:READ A$
180  C=INSTR(A$," "):IF C THEN A$=LEFT$(A$,C-1)+RIGHT$(A$,LEN(A$)-C):GOTO 180
190  FOR J=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,J+J+1,2)):POKE A,D:A=A+1:S=S XOR D:NEXT
200  IF S<>VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)) THEN 250
210 NEXT
220 '-=-=-=- END    -=-=-=-
230 A=&HB7FD:CALL A:RUN "SSMAIN":END
240 '-=-=-=- ERROR  -=-=-=-
250 PRINT "Data error in";290+L*10;CHR$(7):END
260 '-=-=-=- PALDAT -=-=-=-
270 DATA 001,013,071,676,672,013,071,676
280 '-=-=-=- CHRDAT -=-=-=-
290 DATA 0000000000000000 0000000000C37DBE C31DB80010000000 0000104001010000 26
300 DATA 0000000000000000 00000000003E01D3 E6C38AB93A15B8A7 20FA3E03D3E6C9F3 22
310 DATA F53A12B83C3212B8 FE0A3817AF3212B8 3A13B83CFE053801 AF3213B83A15B8A7 44
320 DATA C46CB83A14B83CFE 6038073214B8CC48 B9AF3214B83E05D3 E4F1FBC9E5D5C5FA 49
330 DATA 97B83D875F160021 E7B8197E23666F22 16B81813F6379F32 15B8C1D1E1C9F57A 1E
340 DATA D3447BD345F1C92A 16B87E23FEFF28E4 CB7F280AE60F1608 5FCD8EB818EC2216 53
350 DATA B8113807CD8EB857 0F0F0F0FE60F4704 7AE60F875F160021 30B9197E23666F05 2D
360 DATA 2806CB3CCB1D18F7 16005DCD8EB81601 5CCD8EB8C385B8EF B8FDB80AB918B98D 93
370 DATA 5054578860646785 70747780FF8B7477 8D74778972757275 80FF8E3935328A29 D2
380 DATA 25228629258680FF 8D19171514128C29 2725881917158619 17158419171580FF AD
390 DATA E80E120E480D890C D50B2B0B8A0A8709 6409FE085E08E507 F5E5D5C5DB32F5E6 1F
400 DATA BFD332D35E21A0FC 11E0FD3E31015000 EDB00170FE09EB09 EB3D20F10650CD6B 32
410 DATA BDFE103E003005CD 6BBDE630121310EE D35FF1D332C1D1E1 F1C9AF3211B83210 29
420 DATA B82100C01101C001 7F0236FFEDB0DD21 00C0DD360001DD36 0100DD360216DD36 49
430 DATA 0320C3DFBC3A09B8 FE28D224B83A10B8 473A11B8803210B8 2808FE30DAB6BBC3 36
440 DATA 24B8DD2100C0CD24 BD0E0078E60C2808 FE0C28040FD6034F DD71060E0078E603 3A
450 DATA 2808FE03280407D6 034FDD7107CB6028 36DD6602DD6E0311 0A003A0DB847DD19 6C
460 DATA DD7E003C201F242C DD360007DD360106 DD7402DD7503DD36 0600DD3607FE3E01 68
470 DATA 3215B8180210D7DD 2100C0DD6602DD6E 031150000607DD19 DD7E003CCAF4BA3D D5
480 DATA FE05CAD9BAFE0428 43FE032803C3F4BA DD7E08A728063D28 21C3F4BADD7E03BD 1E
490 DATA DAF4BA7CDD9602CD 11BEDD7706DD3607 FFDD36090CDD3408 186ADD35092065DD 78
500 DATA 360600DD360701DD 34081858DD7E08A7 28053D281B184DDD 7E03BD38477CDD96 53
510 DATA 02CD11BEDD7706DD 360700DD34081834 DD7E0294CD11BEDD BE062028DD360600 3A
```

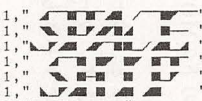

★あんまり関係ありませんが，私はシャドー（日本語で影）というミニ四駆を持っています。（東京都足立区・WATER16才）……【**編**：いつもコースからはみだして，暴走しているんじゃない？**つぐ美**：きっとそうよ。】

ります。

メインでは，タイトル画面の表示とマシン語のリンクを行なっています。なお，論理式を多用していますから，変更はしないほうがいいでしょう。

★　★

```
170 LINE(  0,0)-(639,199),4,BF,AND
180 LINE(  0,0)-( 15,199),1,BF:LINE(400,0)-(639,199),1,BF
190 LINE(416,0)-(439,199),2,BF:LINE(600,0)-(623,199),2,BF
'
'    START
'
200 POKE W+6, 0:WHILE 0<=LE :POKE W+ 7,E:POKE W+ 8,EM
210 POKE W+9,EC:POKE W+10,MM:POKE W+11,0:POKE W+12,UM
220 GOSUB 280:U=USR(0):IF PEEK(W+6)<40 THEN LE=LE-1:GOTO 270
'
'    CLEAR
'
230 LOCATE 19,12:PRINT USING "STAGE ## CLEAR";ST:FOR I=0 TO 3000:NEXT
240 LOCATE 19,12:PRINT SPC(14):ST=ST+1:LE=LE+1:F=ST<11
250 E=E+(8 AND F):EM=EM+(8 AND F):EC=EC-((ST+1 AND 1)=0 AND ST<9)
260 MM=ST AND ST<5 OR 5 AND 5<=ST:UM=255 AND 4<ST:POKE W+6,0
270 WEND:GOSUB 560:GOTO 140
'
'    DUMP
'
280 LINE(16,0)-(399,199),4,BF,AND:RESTORE
290 HS!=(FND(W)*H+FND(W+1))*H+FND(W+2):SC!=(FND(W+3)*H+FND(W+4))*H+FND(W+5)
300 US!(0)=HS!*10:US!(1)=SC!*10:US!(2)=ST:US!(3)=LE:US!(4)=ST:U=0:READ X
310 WHILE 0<=X:READ Y,C,A$:LOCATE X,Y:COLOR C
320 IF INSTR(A$,"#")=0 THEN PRINT A$:GOTO 340
330 PRINT USING A$;US!(U):U=U+1:IF U=5 THEN FOR I=0 TO 3000:NEXT
340 READ X:WEND:RETURN
:
350 DATA 56, 1,1,"
360 DATA 56, 2,1,"
370 DATA 56, 3,1,"
380 DATA 56, 5,1,"
390 DATA 56, 6,1,"
400 DATA 56, 7,1,"
```



```
410 DATA 60,10,2,"HIGH SCORE"
420 DATA 60,11,7,"   #######"
430 DATA 60,13,2,"SCORE     "
440 DATA 60,14,7,"   #######"
450 DATA 60,16,6,"STAGE     "
460 DATA 60,17,7,"        ##"
470 DATA 60,19,6,"LEFT      "
480 DATA 60,20,7,"        ##"
490 DATA 58,23,4,"by  NNCT.SSDP."
500 DATA 19,12,5,"STAGE ## START"
510 DATA 19,12,5,"              ",-1:
'
'    SUB
'
520 CLS:LINE(0,0)-(639,199),4,BF,AND
530 X=226:Y= 70:T$="SPACE SHIP"    :GOSUB 590
540 X=202:Y=110:T$="HIT SPACE KEY":GOSUB 590
550 GOSUB 640:RETURN
:
560 X=132:Y= 70:T$="GAME OVER"     :GOSUB 590
570 X=100:Y=110:T$="HIT SPACE KEY":GOSUB 590
580 GOSUB 640:RETURN
:
590 FOR I=1 TO LEN(T$):K=&H2300+ASC(MID$(T$,I,1))
600 LINE(X,Y)-STEP(16,15),4,BF,AND
610 PUT(X  ,Y),KANJI(K),OR,3,0
620 PUT(X+1,Y),KANJI(K),OR,3,0
630 X=X+16:NEXT:RETURN
:
640 WHILE (INP(9) AND &H40)=&H40:WEND
650 WHILE (INP(9) AND &H40)=0   :WEND
660 RETURN
:
```

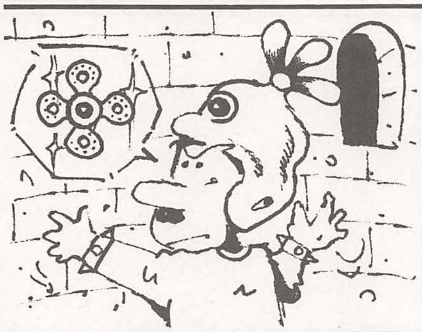
```
520 DATA DD3607FFDD340818 1BDD7E08A72015DD 7E03FE2E200E7CDD 9602CD11BEDD7706 6D
530 DATA DD3607FF05C246BA 3A0AB8CD8ABD3049 DD2100C011500006 07DD19DD7E003C20 24
540 DATA 363A0CB84FCD6BBD E603B93802793DC6 02DD7700DD360100 CD6BBDE62FFE2D30 7B
550 DATA F7DD7702AFDD7703 DD7706DD360701DD 7708DD7709180210 C0DD2100C0DD6602 56
560 DATA DD6E031150000607 DD19DD7E003C2854 3A0BB8CD8ABD304C DDE5E5D5DD5602DD 84
570 DATA 5E0314141C1C7C92 CD11BE677D93CD11 BE6FB420012C3A0D B84FD5110A00DD19 26
580 DATA D1DD7E003C2016DD 360009DD360108DD 7202DD7303DD7406 DD750718030D20DA 94
590 DATA D1E1DDE110A2DD21 00C00640DD7E003C 28610E0078FE4020 0A212D00112F18CB 11
600 DATA D11812E603200821 2D00112F00180621 3000113200DD7E02 DD8606FAF9BBBC38 C8
610 DATA 08BD3005CBC1DD77 02DD7E03DD8607FA 0DBCBA3808BB3005 CBC9DD770379E603 A6
620 DATA FE03280FCB51200B 3EFFDD7700DD7702 DD7703110A00DD19 1092DD2100C00E08 66
630 DATA DD6602DD6E037CB5 FAD6BCDDE5DD2150 C00638C579E60720 1578E60720080107 E5
640 DATA 0311070318210104 03110403181978E6 0720080105011104 00180C3A0FB8A728 89
650 DATA 59010201110301DD 7E003C284D7CDD96 0280B930457DDD96 0382BB303D3EFFDD D6
660 DATA 4E00DD7700DD7702 DD7703CD92BDC1DD E179FE0828063A0E B8A7202A3EFFDD77 11
670 DATA 00DD7702DD770379 FE08280218183E04 3215B83E013211B8 180C110A00DD19C1 AF
680 DATA 05C243BCDDE1110A 00DD190DC230BCDD 2100C00640110A00 DD660424280A25DD B8
690 DATA 6E05DD7E01CD19BE DD6602DD6E03DD74 04DD7505DD7E0024 280425CD19BEDD19 8A
700 DATA 10D6CDC0BD3A13B8 A720FA3A13B8A728 FAC3B5B9F5E52118 B8DB08CB6F2006CB BA
710 DATA 2ECB2ECB2E0600DB 09CB77200D7EA720 06CBE03610180535 18023600DB00CB77 FA
720 DATA 2002CBD8CB672002 CBD0CB572002CBC8 DB01CB472002CBC0 E1F1C9E5D52A19B8 04
730 DATA 5D54292919232219 B82A1BB82929192B 221BB87AABACADD1 E1C9C54FCD6BBDB9 8B
740 DATA C1C93E023215B879 0E01FE0928133D87 878787874F3E0332 15B83A09B83C3209 CA
750 DATA B8E52108B87E8127 772B0E0138F7E1C9 2106B81197FA0E00 06037E0F0F0F0FCD FB
760 DATA FDBD7ECDFDBD2310 F13E30122109B811 06B80603A72B1B1A 9E10FAD0010300ED 91
770 DATA B02197FA112FF901 0700EDB0C9E60F20 09CB7920053E2012 13C9C6301213CBF9 ED
780 DATA C93EFFD83E00C83C C9D5C51169BE8783 5F300114EB7E2366 6FEBD57C26005D54 A9
790 DATA 2929192929292929 295F16C0192323D1 1A13471A134FF3C5 E5D35F1AD35C7713 FE
800 DATA D35F1AD35D771323 10EFE101500009C1 0D20E4D35FFBC1D1 C900000000000000 BF
810 DATA 0000000000000000 000000000F3212F B82204F33E03D3E6 DD2169BE2180C211 C1
820 DATA 1DBF0606C5DD7500 DD7401DD23DD2336 04233610230E1006 041A13772310FACD 15
830 DATA F7BE0D20F2C110DC 0602C5DD7500DD74 01DD23DD23360223 36042306101A1377 34
840 DATA 2310FAC110E40602 C5DD7500DD7401DD 23DD233601233604 2306081A13772310 7B
850 DATA FAC110E4FBC9C9D5 5D541B1BCD0FBF13 CD0FBF1B1B1BCD0F BF13CD0FBFD1C9C5 2E
860 DATA 1A0608CB17CB1910 FA7123C1C9000000 0000000000000000 0000000000000000 AA
870 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000 00
880 DATA 0000000000000000 0000000000000003 0300000E0D3F3CFB 740739EFD00F33DF 6D
890 DATA A03F33BF403F37AF 507D6777E8657E57 BEC5FA57ABC5FA5F AFC5FA5DBB617E7B 62
900 DATA B7617E7EBF313EE0 E77F7F000F000000 000000051E000155 FE0307F5FE0F1FE7 27
910 DATA F80F3FBFC00B7F78 872A7FE01F7F00E0 1F2A7FE01F0B7F78 870F3FBFC00F1FE7 8F
920 DATA F80307F5FE000155 FE0000051E040600 000E0D00000F0E00 800F0FC0201F1FF8 DE
930 DATA 851C1FFFF0393777 FC786FB5FE586F55 FF5C671DFF1E330D FF17190DFF070CC5 F9
940 DATA 7F0507FD0F01015F E00000173C150A40 A00F0760900303F0 C80000F8E400003C 04
950 DATA 320100FCDB0507FE 55040FFFAA050F7E D5050F04FB05071C F3010358E7010360 85
960 DATA C001034080010100 8000000000010181 810302E6670704F8 1F376AF81F376AEC ED
970 DATA 0F57ECFE875FE8E6 DF57ECE3FF376AF3 7F376AC77F54EFE3 FF59EFD9FF55EFD1 8C
980 DATA FF376BDBFF153A5B FF00001D07000000 0000000000000000 000000000D0F00D 3B
990 DATA 0FD0F00D0F00F000 0FD0F00D0F000000 00000000007C7CC6 FEC6FE7C7C000000 F0
```

《リスト2》SPACE SHIPのメイン・プログラム・リスト
（ファイル・ネームSSMAIN）

```
100 '
'
'    INIT
'
110 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0
120 CLEAR ,&HB7FF:DEFINT A-Z:DEF USR=&HB800:W=&HB803:H=100
130 DEF FND(X)=(PEEK(X)AND 240)/16*10+(PEEK(X)AND 15)
'
'    MAIN
'
140 GOSUB 520:C=(INP(8) AND &H40)=0 AND 3<ST
150 LE=2:POKE W+3,0:POKE W+4,0:POKE W+5,0
160 IF NOT C THEN E=16:EM=16:EC=1:MM=1:UM=0:ST=1
'
'    STAGE
'
```

★僕は，ゲームがしゃべる声をまねするのが得意です。とくにサラマンダとかスペハリが。最近はワンダーモモに凝っています。（大分県日田市・石田信広14才）……【影：男のくせに「やめちゃいや〜」なんて言ってるの？】

PC-8801mkⅡSRシリーズ(N88DISK BASIC V2モード)用



まったく新しいタイプのRPG

女神の涙（めがみのなみだ）

伊藤 一彦

★ストーリー★

伝説の宝を求めて旅をする若者がいた。ある日，冒険者（ぼうけんしゃ）はアデルニアという町にたどり着いた。その町の地下迷宮には伝説の宝石“女神の涙”があるというのだ。冒険者は宝を求め，地下へと足を踏みいれたのだった。

★遊びかた★

リスト3をRUNすればゲームがはじまります(くわしくはプログラムについて参照)。プレイヤーは1人～4人です。プレイヤーごとに職業を決めてください（おおぜいで遊べばより楽しい)。レベルとは敵の出現率で，3が一番でやすいです(普通は2)。

敵の強さは，奥へ行くほど強くなります。

★ゲームのルール★

まず，キーの説明です。テンキーのみ使用です。⊞でアイテム・モード，⏎でつぎの番にまわします。

画面の左下に現在のプレイヤー番号がでますので，その人が操作してください。その下のMOVEとは，動ける数です。

カードの上に乗ると，カードを引いたことになります。カードによって中身が敵というときもあるかもしれません。

戦闘時はアタック，スクロール，ランを決めてください。アタック，ランを遊ぶとルーレットが回転するので⏎で止めてください。アタックのときはでた目＋ウエポンが敵のLIFEより大きければ勝ち，それ以外は負けでLIFEが一つ減ります。勝てばアイテム(**第1表**)が手に入ります。スクロールは，それを使うだけ敵のLIFEを減らせます。ランは敵のSPEEDより大きい数をだせば成功です。

がんばって宝石を捜（さが）してください。

★プログラムについて★

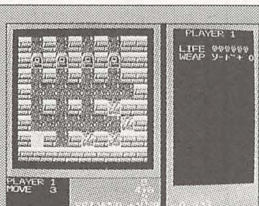
プログラムは三つに別れています。まず，**リスト1**を打ち込みセーブしてRUNすると勝手に別のファイルがセーブされます。**リスト2**も**リスト1**と同じようにしてく

《第1表》アイテム紹介

アイテム	効力
キー	扉を開ける
ブーツ	MOVEが増える
リサレクション	死んでも復活
ヒール	LIFEが回復
ブロック	白いカベを作る
マトック	白いカベを壊す
ポイズン	LIFEが1になる
ウエポン0-3	戦闘に有利になる
スクロール	戦闘に有利になる
デビルキー	デビルドアを開ける
女神の涙	？？？

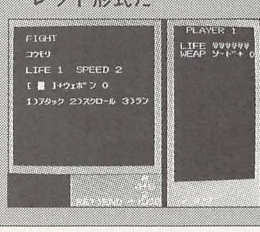
《第2表》変数表

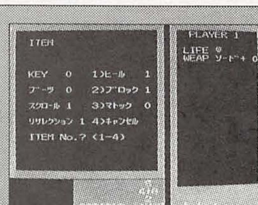
変数	内容
I(m,n)	アイテムの数
IT$(n)	アイテムの名
HP(n)	LIFE
MH(n)	LIFE MAX
MP(m,n)	仮VRAM
LV	レベル
CL(n)	職業
WE(n)	ウエポン
SP(n)	スピード



▲《写真1》スタート!! カードを拾ってアイテムを集めよう

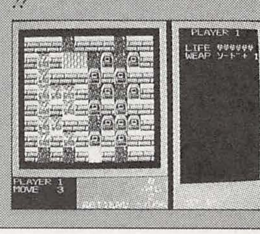
▼《写真2》敵が現れた。攻撃その他はルーレット形式だ





▲《写真3》⊞キーを押すとこのようなアイテム・モードになる

▼《写真4》うひゃー！ここでは四つ以上カギが必要になるゾ!!



★はじめまして。ぼくは初投稿ですが，ベーマガを85年6月号から買っています。これからもがんばってください。(埼玉県新座市・はに丸 ㊥14才)……【つぐ美：みなさんも，気軽にどしどし投稿してくださいネ!!】

ださい。**リスト3**は普通に打ち込んでセーブしてください。以後，ゲームで遊ぶときは**リスト3**のみRUNすればいいのです。

★参考

ボードゲームいろいろ
電波新聞社「PC-8801mkIISR活用研究」

CHECKER FLAG

編：なかなかユニークなシステムを取り入れたロールプレイング・ゲームですね。

Dr.D：ボードゲームをベースにして，なかなかおもしろく仕あがっているゾ!! 1～4人までできるので，できるだけ多い人数で遊んだほうがおもしろいゾ!!

編：リストは3本立てのようですが，どのようになっているのですか？

Dr.D：**リスト1，2**は，キャラを書き，別ファイルにセーブするためのものじゃ。最近はこの方法を使う人も多くなったのう。

《リスト1》女神の涙のマシン語書き込みプログラム・リスト①

```
10   I=0:FOR K=0 TO 19:READ A$:B=0:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
20   POKE &HBF00+I,A:I=I+1:B=B+A:NEXT:READ A$
30   IF A$=RIGHT$(HEX$(B),2) THEN NEXT:GOTO 50
40   BEEP:PRINT"ERROR IN";60+K*10:END
50   BSAVE"Put Vol 1",&HBF00,&HFF:BSAVE"Player",&HC000,&H180:PRINT"Set Ok!!":END
60   DATA F33AC2E6F602D3312AF0BFED5BF4BFED4BF2BFDB32F5F640D3323E80D335C548,9E
70   DATA 06003E67D334D5C5EDB0C1D13E57D334D5C5EDB0C1D13E37D334D5EDB0D1EB01,8B
80   DATA 500009EBC10D20D6AFD335F1D332D35F3AC2E6D331FBC9000000000000000000,91
90   DATA F33AC2E6F602D3312AF0BFED5BF4BFED4BF2BFDB32F5F640D3323E80D335AFD3,13
100  DATA 34C53E03480600D5C5EDB0C1D13D20F7EB01500009EBC10D20E7AFD335F1D332,57
110  DATA D35F3AC2E6D331FBC9000000000000000F5C5AF0608CB1D3001841F10F8CB1D67,66
120  DATA C1F1C9F3ED5BF6BFCB02CB02622E50CDB0BFD51100C019D116001922F4BFFB3A,EA
130  DATA F8BF0600B8CA00C0CD60BFCD00BFC90000000000000000000000000000007E,BE
140  DATA 001FF00000000000000000000C7FFC600000000000001EF0001FFFFFF00C300060,AD
150  DATA 0C7EFC601FFFFFE0070001C007FEFFC03FFFFFC01B0001801BF01F807FFFFF80,AF
160  DATA 3C0000003CCFE6007FFC7FF83C0380003C0820007F8FE3FC3C701CC03C701CF8,77
170  DATA 7FCC67F83C3398003DB39B00FDF01FFE5A0FE0C0588FE0F881FFFFFF7E300000,3A
180  DATA 00301B8E627FFFEF1C00C0701C3EFB661DDFF78F00210870005D730603C7C7FE,2F
190  DATA 0039380001C544F807FD7FF80180180003F83F0003F83F800000000001F01F00,8B
200  DATA 0000FF800000000000000000000300400000FF800000000000401800003FE00,C7
210  DATA 000000001FB802C00007FC00000000003848013C1837FEC01F8000004627FE02,72
220  DATA 001801FC39C0000004510000C000FFFF038E00000263FFFF00000000019C00000,B2
230  DATA 1A331980000CE60001CCE6000454056000 2BFA800383F8000F0BFA1000F405E0,68
240  DATA 000000001082E8380F7DD7C00700E0001081F0440F7E0FB80700C03820C04044,38
250  DATA 183FBFB8070000381080E008087F1FF0070000000D03181000FC07E002000000,3F
```

《リスト2》女神の涙のマシン語書き込みプログラム・リスト②

```
10   I=0:FOR K=0 TO 29:READ A$:B=0:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
20   POKE &HC180+I,A:I=I+1:B=B+A:NEXT:READ A$
30   IF A$=RIGHT$(HEX$(B),2) THEN NEXT:GOTO 50
40   BEEP:PRINT"ERROR IN";60+K*10:END
50   BSAVE"Back 1",&HC180,&H3C0:PRINT"Set Ok!!":END
60   DATA 0007FF0000000000000000000007FFFE00007FF000007FF0000FFFFF0007FFC60,39
70   DATA 007FFC6001FFFFE000FFFFC000FFFFC003FFFFE001FFFF8001FFFF801BFFFFF0,1E
80   DATA 01FFFE6001FFFE603DFFFFE018FC7FC018FC7FC07FFF7FC03C0080003C008000,B2
90   DATA 7E4C64F03C3398003DB39800FD701FF85A0FE0F0588FE0F081FFE5F87E300000,2C
100  DATA 00301A006241C7FC1C00C1E01C3EF9F81DE38FFE000103F0001D73FC023BBFFE,BF
110  DATA 000103F001C543FC05855BFC018019E003F83DF8020821F80000000001F01E00,B6
```

```
120 DATA FFFFFFFFFC00007F00000000FF54007FF3FFFF9F03FFFF80FC00011FEFFFFFEF,52
130 DATA 0F555460F800004FDFFFFFF71FFFFF10F1FFFF17BFFFFFFB3E0000C8E77C05C3,4F
140 DATA 7FFFFFFD783FF8348D7FF5637FFFFFFD7020081C957FF5537FFFFFFD6020080C,59
150 DATA 97FFF5537FE00FFD6020080C9E4005537FFFFFFD67BFF80C9F5555537FFFFFFD,CD
160 DATA 6480000C9EFFFFF37FFFFFFD6B2AAAAC96D555537FFFFFFD6300000C96D55553,F3
170 DATA 7FFFFFFD6300000CFFFFFFF37FFFFFFD6000000CE00000037FFFFFFD7FFFFFFC,95
180 DATA FFFFFFFF55555555FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF55555555,90
190 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF00000000FFFFFFFFFFFFFFFF0000000055555555FFFFFFFF,40
200 DATA AAAAAAAA00000000FFFFFFFF07800000F9FFFFFFFFFFFFFF0600000001800000,A4
210 DATA FFFFFFFF0600000001800000FFFFFFFFAEAAAAAA01000000FFFFFFFFFFFFFFFF,24
220 DATA 00000000FFFFFFFF000000F0FFFFFFF3FFFFFFFF000000C000000030FFFFFFFF,10
230 DATA 000000C000000030FFFFFFFF555555D500000020FFFFFFFFFFFFFFFF00000000,D8
240 DATA FFF80FFFFFFFFFFF00080000FF8001FF7FFFFFFE7F8001FEFF07F0FF7FFFFFFE,71
250 DATA 60001006FECFF87F71F81F8E6EC7E876FFE7F8FF71FC1F8E6E63E876FFFF43FF,C9
260 DATA 7078FF0E6F8740F6FFFE1FFF7001FC0E6FFE03F6FFFE3FFF7081E40E6F7E1BF6,39
270 DATA FFFFFFFF71C1CE9E6EBE3566FFFE3FFF77F1CFFE60800496FFFFFFFF7FFBEF9E,4E
280 DATA 67F00406FFFFFFFF77FFFFCE6113E706FFFFFFFF77FBEFEE621004C6FFFFFFFF,84
290 DATA 77F00ECE62200406FFFFFFFF7220040E60000006FFFFFFFF7FFFFFFE7FFFFFFE,C7
300 DATA FFFBFC5EFFFFFFFFF00040001E76FAC1BFFFFFFFFF08905104DFB8FC16FFFFFFFF,00
310 DATA 204502A92ACFBE3FFFFFFFFF55104140FFD6D7F5FFFFFFFFF0029280A5F7DFE7F,39
320 DATA FFFFFFFFA0820080F1EFDDCBFFFFFFFFF0410222431BE7BAFFFFFFFFFF0A408450,AF
330 DATA 5EF6AFFCFFFFFFFFF210950011DBB5E3CFFFFFFFFFA244A0823EE5EA3EFFFFFFFF,33
340 DATA 410A15C1F3BF3FF7FFFFFFFF04404008ADE6FBE3FFFFFFFF52090410777B6E7D,4A
350 DATA FFFFFFFF88849082DDDEFDF7FFFFFFFF2221020873EBB63FFFFFFFFF84144800,41
```

《リスト3》女神の涙のメイン・プログラム・リスト

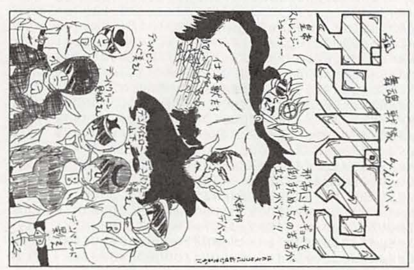
```
10 '■■■ TEARS OF GODDESS QUEST ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 SCREEN 0,1:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR ,0:CLS 3:NEW CMD
30 CLEAR ,&HBEFF:CA=&HBFC3:S1=&HBFF0:S2=&HBFF6:COLOR=(3,0)
40 BLOAD"Put Vol 1":BLOAD"Player",&H2000:BLOAD"Back 1",&H2180
50 POKE S2+2,1:POKE S1+2,&H10:POKE S1+3,&H4:DIM MP(5,9,7):GOSUB 1080
60 GOSUB 1150   :CLS 3:C=SP(1):DE=0:D=0:ST=1:TU=0:X=1:Y=6:S=0
70 FOR I=1 TO KA:HP(I)=MH(I):X(I)=X:Y(I)=Y:S(I)=0:MX(I)=X:MY(I)=Y:WE(I)=0:NEXT
80 RESTORE 1330:FOR K=0 TO 5:FOR J=0 TO 3:READ A$
90 FOR I=0 TO 4:MP(K,I*2,J*2)=1:MP(K,I*2+1,J*2)=VAL(MID$(A$,I+1,1)):NEXT I
100 READ A$:FOR I=0 TO 9:MP(K,I,J*2+1)=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1)):NEXT I,J,K
110 LINE(  0,  0)-(384,158),1,BF:LINE(400,0)-(639,199),1,BF
120 LINE(162,160)-(384,199),2,BF:LINE(416,8)-(623,167),0,BF
130 GOSUB 1000
140 '■■■ Mein ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
150 CLS:GOSUB 850
160     GOSUB 940:COLOR 6:LOCATE ,20:PRINT"PLAYER";ST
170 COLOR 7:LOCATE X*2+2,Y*2+2:PRINT C$(0):LOCATE ,21:PRINT"MOVE  ";C
180 A=INP(0) AND INP(1)           :LOCATE X*2+2,Y*2+2:PRINT C$(1)
190 IF INP(1)=127 AND D=0 THEN B=ST:CMD PLAY,,,M$(2) ELSE 230
200 X(ST)=X:Y(ST)=Y:S(ST)=S:ST=ST+1:IF ST>KA THEN TU=TU+1:ST=1
210 X=X(ST):Y=Y(ST):S=S(ST):C=SP(ST)+I(ST,1):GOSUB 940
220 IF HP(ST)=0 THEN 200 ELSE IF S(ST)=S(B) THEN 160 ELSE 130
230 IF C<1 AND D=0 THEN 170 ELSE IF A=247 THEN 710
240 XX=(A=239)-(A=191):YY=(A=254)-(A=251):IF XX+YY THEN X=X+XX:Y=Y+YY:GOTO 260
250 GOTO 170
260 IF (Y<0 OR Y>7) THEN C=C-1:MP(S,X,Y-YY)=0 ELSE 290
270 IF Y<0 THEN Y(ST)=7:S(ST)=S(ST)+1 ELSE Y(ST)=0:S(ST)=S(ST)-1
280 S=S(ST):Y=Y(ST):MY(ST)=Y:MP(S,X,Y)=ST+1:GOTO 130
290 A=MP(S,X,Y):IF D THEN IF A=0 OR A=6 THEN 1010 ELSE X=X-XX:Y=Y-YY:GOTO 160
300 IF A=0 OR A>6 THEN ELSE X=X-XX:Y=Y-YY:GOTO 170
310 IF A THEN ELSE 410
320 LOCATE ,22:ON A-6 GOTO 330,340,350,360,370,380,390,400
330 GOSUB 680:GOSUB 1000:C=C-1:GOTO 430
340 IF I(ST,0) THEN I(ST,0)=I(ST,0)-1:CMD PLAY M$(3):GOTO 410 ELSE X=X-XX:Y=Y-YY
:GOTO 170
350 GOSUB 680:GOSUB 1000:C=C-1:R=INT(RND(1)*S*2):TH=TH(R):GOTO 500
360 PRINT"ﾋｰﾙ ｶｰﾄﾞ! ":GOSUB *IN:X=X-XX:Y=Y-YY:HP(ST)=MH(ST):CLS:GOTO 410
```

★なんかくれ!（広島県安芸郡・DAYO DAYO12才）……【影：それでは，つぎの中から選んでほしい。①私の壊したパソコンの修理代②今までたまった私の家賃③今までバグらせたソフトの弁償代。さあ，どれにする？】

```
370 PRINT"ﾄﾗｯﾌﾟ!!   ":GOSUB 680:GOSUB *IN:GOTO 630
380 PRINT"FINDｳｪﾎﾟﾝ3":GOSUB *IN:X=X-XX:Y=Y-YY:WE(ST)=3:CLS:GOTO 410
390 PRINT"LAST BOSS!":GOSUB *IN:X=X-XX:Y=Y-YY:R=10:TH=TH(R):GOSUB 1000:GOTO 500
400 PRINT"ﾃﾞﾋﾞﾙ  ﾄﾞｱ":IF I(ST,9) THEN ELSE X=X-XX:Y=Y-YY:GOTO 170
410 CMD PLAY ,,,M$(0):GOSUB 680:IF INT(RND(1)*LV) THEN C=C-1:GOTO 160 ELSE 350
420 '████ Get item ████████████████████████████████████████
430 CLS:IF R=10 THEN 1040 ELSE IF R=9 THEN A$="ﾃﾞﾋﾞﾙ ｷｰ":I(ST,9)=1:GOTO 470
440 R=INT(RND(1)*9):IF R=8 THEN A$="ﾎﾟｲｽﾞﾝ":HP(ST)=1:GOTO 470
450 IF R=7 THEN WE(ST)=INT(S/2):A$=IT$(R)+STR$(WE(ST)):GOTO 470
460 A$=IT$(R):IF I(ST,R)<5 THEN I(ST,R)=I(ST,R)+1
470 COLOR 6:LOCATE 3,2:PRINT"GET ITEM":COLOR 7:LOCATE 3,10:PRINT"FOUND:";A$
480 GOSUB *IN:GOTO 150
490 '████ Fighting ████████████████████████████████████████
500 CLS:GOSUB 940:COLOR 6:LOCATE 3,2:PRINT"FIGHT":TS=TS(R):WE=WE(ST):COLOR 7
510 LOCATE 3,4:PRINT MO$(R):LOCATE 3,6:PRINT"LIFE";TH;" SPEED";TS
520 LOCATE 3,8:PRINT"[ ■ ]+";IT$(7);WE:LOCATE 3,10:PRINT"1)ｱﾀｯｸ 2)ｽｸﾛｰﾙ 3)ﾗﾝ"
530 MX=3:GOSUB *IN:IF IN=2 AND I(ST,2) THEN 580 ELSE LOCATE 3,12:PRINT"RET)!!"
540 A=INT(RND(1)*6)+1:LOCATE 4,8:PRINT A:I$=INKEY$:IF I$<>CHR$(13) THEN 540
550 LOCATE 3,14:IF A+WE>TH AND IN<3 THEN PRINT"VICTORY":GOSUB *IN:GOTO 430
560 IF A>TS AND IN=3 THEN PRINT"RUN":GOSUB *IN:GOTO 150
570 PRINT"MISS":GOSUB *IN:HP(ST)=HP(ST)-1:IF HP(ST)<1 THEN 610 ELSE 500
580 LOCATE 3,12:PRINT"ｽｸﾛｰﾙ Pow 1-";I(ST,2):MX=I(ST,2):GOSUB *IN
590 I(ST,2)=I(ST,2)-IN:TH=TH-IN:GOTO 500
600 '████ Dead ████████████████████████████████████████████
610 IF I(ST,3)>0 THEN CMD PLAY M$(4):I(ST,3)=I(ST,3)-1:HP(ST)=MH(ST):GOTO 500
620 GOSUB 940:LOCATE 3,16:PRINT"DEAD! REPLAY?(1Y 2N)":MX=2:GOSUB *IN
630 MP(S,X,Y)=7:C=0:MX(ST)=1:MY(ST)=6:IF IN=1 THEN HP(ST)=MH(ST) ELSE 650
640 FOR I=0 TO 9:I(ST,I)=0:NEXT:WE(ST)=0:X=1:Y=6:S(ST)=0:S=0:GOTO 150
650 DE=DE+1:IF DE=KA THEN CLS:LOCATE 3,2:PRINT"GAME OVER!!" ELSE 130
660 GOSUB *IN:GOTO 60
670 '████ Player chr put ██████████████████████████████████
680 POKE S2,MX(ST)*4+4:POKE S2+1,MY(ST)*4+4:POKE S1,&H80:POKE S1+1,&H24:CALL CA
690 POKE S2,X*4+4:POKE S2+1,Y*4+4:POKE S1,P1(ST):POKE S1+1,P2(ST):CALL CA
700 MP(S,MX(ST),MY(ST))=0:MS(ST)=S:MX(ST)=X:MY(ST)=Y:MP(S,X,Y)=ST+1:RETURN
710 '████ Watch Item & Use Item ███████████████████████████
720 GOSUB 1000:CLS:GOSUB 940:COLOR 6
730 LOCATE 3,2 :PRINT"ITEM ";:COLOR 5:IF I(ST,9) THEN PRINT"ﾃﾞﾋﾞﾙ ｷｰ"
740 LOCATE 3,6 :PRINT IT$(0);I(ST,0):LOCATE 3,8:PRINT IT$(1);I(ST,1)
750 LOCATE 3,10:PRINT IT$(2);I(ST,2):LOCATE 3,12:PRINT IT$(3);I(ST,3):COLOR 7
760 LOCATE 13,6:PRINT"1)ﾋｰﾙ  ";I(ST,4):LOCATE 13,8:PRINT"2)ﾌﾞﾛｯｸ";I(ST,5)
770 LOCATE 13,10:PRINT"3)ﾏﾄｯｸ  ";I(ST,6):LOCATE 13,12:PRINT"4)ｷｬﾝｾﾙ"
780 LOCATE 3,14:PRINT"ITEM No.? (1-4)"
790 D=0:MX=4:GOSUB *IN:A=IN:IF IN=4 OR C<1 THEN CLS:GOTO 150
800 IF I(ST,3+IN) THEN LOCATE 3,16:PRINT"USE:";IT$(IN+3):GOSUB *IN ELSE 790
810 ON A GOTO 820,830,830
820 C=C-1:I(ST,4)=I(ST,4)-1:HP(ST)=MH(ST):GOTO 720
830 D=1:IF A=2 THEN P=1:GOTO 150 ELSE P=0:GOTO 150
840 '████ Write Screen ████████████████████████████████████
850 FOR I=0 TO 7:POKE &HBFF7,I*4+4:FOR J=0 TO 9:A=MP(S,J,I)
860 ON A+1 GOTO 870,880,920,920,920,920,890,900,910,900,900,900,900,900,910
870 P1=&H80:P2=&H24:GOTO 930
880 P1=&H0:P2=&H23:GOTO 930
890 P1=&H40:P2=&H25:GOTO 930
900 P1=&HC0:P2=&H23:GOTO 930
910 P1=&H40:P2=&H22:GOTO 930
920 P1=P1(A-1):P2=P2(A-1)
930 POKE &HBFF6,J*4+4:POKE S1,P1:POKE S1+1,P2:CALL CA:NEXT J,I:RETURN
940 FOR I=5 TO KA*5 STEP 5:J=I/5:COLOR 6:LOCATE 28,I-4:PRINT"PLAYER";J:COLOR 7
950 LOCATE 27,I-2:PRINT"LIFE ";:COLOR 2:PRINT STRING$(HP(J),"♡"):COLOR 7
960 LOCATE 27,I-1:PRINT"WEAP ";:IF CL(J)=2 THEN PRINT"ﾜﾝﾄﾞ+";WE(J):GOTO 980
970 PRINT"ｿｰﾄﾞ+";WE(J)
980 NEXT:LOCATE 21,20:PRINT"8":LOCATE 20:PRINT"4+6":LOCATE 21:PRINT"2"
990 LOCATE 11,23:PRINT"RET)END +)USE  ";TU;"ﾀｰﾝ":FOR I=0 TO H*100:NEXT:RETURN
```

```
1000 LINE(16,8)-(368,150),0,BF:RETURN
1010 IF Y>6 OR Y<1 THEN X=X-XX:Y=Y-YY:GOTO 720 ELSE D=0:I(ST,6-P)=I(ST,6-P)-1
1020 IF P THEN MP(S,X,Y)=6:X=X-XX:Y=Y-YY:C=C-1:GOTO 150 ELSE 410
1030 '████ Ending ████████████████████████████████████████
1040 LOCATE 3,2:COLOR 6:PRINT"Congratulations!!":LOCATE 3,4:PRINT"PLAYER";ST
1050 LOCATE 3,6:COLOR 7:PRINT"TEARS OF GODDESS!!"
1060 CIRCLE(192,80),12,1,,,1:CIRCLE(192,80),11,5,,,1:PAINT(192,80),7,5
1070 LOCATE 3,8:PRINT TU;"ﾀｰﾝ":LOCATE 3,14:PRINT"THE END":GOSUB *IN:GOTO 60
1080 '████ Read Data █████████████████████████████████████
1090 RESTORE 1390:FOR J=0 TO 10:READ MO$(J),TH(J),TS(J):NEXT J
1100 FOR K=0 TO 4:READ M$(K):NEXT:A$="T128Q8":CMD PLAY A$,A$,A$,A$
1110 FOR K=0 TO 7:READ IT$(K):NEXT:FOR K=&H2540 TO &H25FF:POKE K,&HEA:NEXT
1120 A$="██":FOR I=0 TO 1:C$(I)=A$+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+A$:A$="  ":NEXT
1130 RETURN
1140 '████ Title █████████████████████████████████████████
1150 CLS 3:LOCATE 0,4:COLOR 2:PRINT"[graphic characters]"
1160 COLOR 6:PRINT"[graphic characters]"
1170 COLOR 7:PRINT"[graphic characters]"
1180      PRINT"[graphic characters]"
1190 COLOR 6:PRINT"[graphic characters]"
1200 COLOR 2:PRINT"[graphic characters]"
1210 LINE(0,23)-(639,101),7,B:COLOR 7:LOCATE 8,1:PRINT"TEARS OF GODDESS QUEST"
1220 LOCATE 10,15:PRINT"BY KAZUHIKO 1989":LOCATE 12,19:PRINT"1-4MH 2-8MH":MX=2
1230 GOSUB *IN:H=IN:CLS 3:COLOR 7:PRINT"HOW PLAYERS(1-4)":MX=4:GOSUB *IN:KA=IN
1240 FOR I=1 TO KA:FOR J=0 TO 9:I(I,J)=0:NEXT J,I
1250 FOR I=1 TO KA:LOCATE ,2+I:PRINT"PLAYER";I;"(1:ﾌｧｲﾀｰ 2:ｳｨｻﾞｰﾄﾞ 3:ｼｰﾌ)"
1260 MX=3:GOSUB *IN:CL(I)=IN:ON IN GOTO 1270,1280,1290
1270 MH(I)=6:SP(I)=3:P1(I)=&H0: P2(I)=&H20:GOTO 1300
1280 MH(I)=4:SP(I)=4:P1(I)=&HC0:P2(I)=&H20:I(I,2)=3:I(I,3)=1:GOTO 1300
1290 MH(I)=4:SP(I)=5:P1(I)=&H80:P2(I)=&H21
1300 NEXT:LOCATE ,3+I:PRINT"GAME LEVEL(1-3)":MX=3:GOSUB *IN:LV=17-IN*5:RETURN
1310 *IN:FOR J=0 TO 50:IN$=INKEY$:NEXT:IF MX=0 THEN PRINT"   1)Next":MX=1
1320 IN=VAL(INKEY$):IF IN>MX OR IN<1 THEN 1320 ELSE CMD PLAY M$(1):MX=0:RETURN
1330 DATA 00001,1818181811,00001,1000000001,00091,1000000091,00771,1111111111
1340 DATA 00001,1000008901,91111,1000001711,19961,1000001061,97701,1010101011
1350 DATA 00001,1010000001,89181,1060608A00,18181,1000001771,99101,1010101011
1360 DATA 10101,1716608081,71881,1777108081,99881,1971108881,99881,1010101011
1370 DATA 01001,1010901001,06681,1017B71001,86601,1D10001001,00001,1110111011
1380 DATA 11111,1000000001,01801,10109C1001,00101,101000lE01,00981,1010101011
1390 DATA ｺｳﾓﾘ  ,1,2,ｺﾞﾌﾞﾘﾝ,2,1,ｽﾗｲﾑ   ,2,2,ｵｵﾅﾒｸｼﾞ,3,2,ｵｰｸ  ,3,3
1400 DATA ｸﾗｰｹﾝ,4,3,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,4,2,ﾊﾞｰｻｰｶｰ,5,3,ｷﾗｰﾅｲﾄ ,6,4,ﾃﾞﾋﾞﾙ,8,5,ﾏｰｶﾞ,11,5
1410 DATA "Y7,48Y6,20S9M500002E6405E32>E4","@18L16O4V15Q2GQ8"
1420 DATA "Y7,48Y6,63O1L64V15CCR16>>>C>>GA->CE>GGV10GGV9GGV7GG"
1430 DATA "@18V15L32O1CRC8","@55V15L8O4CC+DD+L16EFGG+"
1440 DATA "KEY  ","ﾌﾞｰﾂ ","ｽｸﾛｰﾙ","ﾘｻﾞﾚｸｼｮﾝ","ﾋｰﾙ  ","ﾌﾞﾛｯｸ","ﾏﾄｯｸ ","ｳｪﾎﾟﾝ"
1450 '████ The game is made by these men ! ███████████████
1460 '████ PROGRAM  BY: Kazuhiko.Ito 1989 AND TEST PLAYER K.M/T.K/M.N ████
```

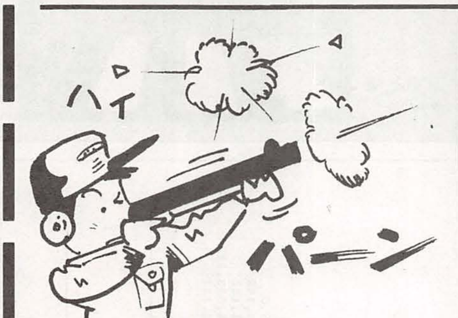
評…影さんがレッド？（編）



by えふびい

★この前，バスに乗って買い物に行く途中，小学生が宝くじを買っているのを見た。今の小学生はスゴイ！（徳島県阿南市・KATANON16才）……【影：もし，3,000万円が当たったら，全部自分の小づかいになるのかな？】

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用



単調な中にも味のあるゲーム

射撃（しゃげき）

ドヂデン

◆遊びかた

タイトル画面ではマウスの右ボタンを押してスタート。マウスで鉄砲（てっぽう）の照準のようなものを動かし，左ボタンを押すと弾みたいなのがでる。それに皿みたいなものに当たれば割れたことになる。

右のボタンを押すと，どこにいても皿が消える。ただし，スコアは入らないし，MAGIC（マジック）が一つ減る。

◆その他

皿みたいのが20枚飛ぶとMAGICが三つ増えて，レベルが一つあがります。

◆まず…

リスト1をRUNしたら，つぎからは**リスト2**をRUNで動きます。

◆改造について

リスト1でキャラクターを変えたり，スピードを決めている乱数の幅を変えたりしたらいいのでは。

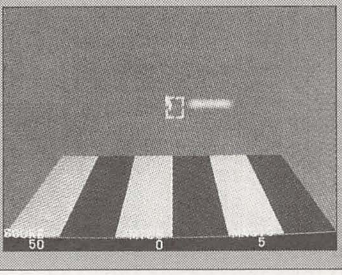
★　★　★

《第1表》変数表

L	………レベル
SC	……スコア
MS	……ミスの回数
MG	……残りのMAGIC
SA	……皿が画面にでているか
S	………レベルがあがるための数
HI	……ハイスコア



◀《写真1》タイトル画面。射撃という文字が銃からでてくる



▶《写真2》飛んでくる皿みたいなものを撃ち落とせ！

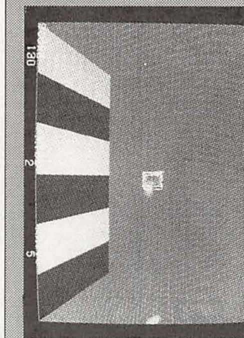
《リスト1》射撃のスプライト定義プログラム・リスト

```
10 CLS 3:SPRITE SCREEN 0:PALETTE:WIDTH 80:SCREEN WIDTH 4,640,4:L=1
20 PALETTE MODE 2,2:DIM A%(561),B%(561)
30 CIRCLE (16,8),14,1,,,.3,F
40 CIRCLE (16,8),10,2,,,.25,F
50 CIRCLE (16,8),5,3,,,.2,F
60 GET @(0,0)-(31,15),A%:PUT PATTERN 3,A%,4
70 FOR Y=0 TO 15:READ A$:FOR X=0 TO 15:C=VAL("&h"+MID$(A$,X+1,1)):PSET (X,Y),C:P
SET (31-X,Y),C:NEXT X:NEXT Y
80 GET @(0,0)-(31,15),B%:PUT PATTERN L,B%,4:L=L+1:IF L=3 THEN 90 ELSE 70
90 SAVE PATTERN "DATA.SHA",ALL
100 PRINT "データ入力　完了"
110   '
120 DATA 3000300003000003
130 DATA 0300030000303003
140 DATA 0033002020000300
150 DATA 0020000000300000
160 DATA 0000020000020020
170 DATA 0003002200001001
180 DATA 3300200001100000
190 DATA 3000002200001000
200 DATA 0003200000110000
210 DATA 3000000201000010
220 DATA 0003202001000100
230 DATA 3030000000020000
240 DATA 0000020220000202
250 DATA 0330200202002002
260 DATA 3300000030300000
270 DATA 0003000300303030
280 ' あと少しだ
290 DATA 3333333333333300
300 DATA 3300000000000000
310 DATA 3300000000000000
320 DATA 3300000000000000
330 DATA 3300000000000000
340 DATA 3300000000000001
350 DATA 3300000000000001
360 DATA 0000000000011111
370 DATA 0000000000011111
380 DATA 3300000000000001
390 DATA 3300000000000001
400 DATA 3300000000000000
410 DATA 3300000000000000
420 DATA 3300000000000000
430 DATA 3300000000000000
440 DATA 3333333333333300
```

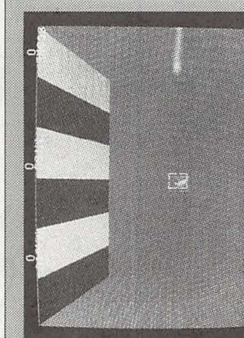
★「今月号のおもしろかった記事」を書くところが小さすぎて書くのがとてもたいへんです。(富山県高岡市・浦田恒則16才)……【影：今月は，おもしろい記事が多すぎて書くのに困っているだろう。編：たしかに。】

《リスト2》射撃のメイン・プログラム・リスト

```
10 GOSUB *初期:HI=500:GOTO *タイトル
20 *初期
30 SPRITE SCREEN 0:SCREEN WIDTH 4,640,4:PALETTE:DIM MU$(5):CONSOLE 0,25,0,1
40 COMPOSE 1,0,2:CLS 3:GOSUB *マウス:GOSUB *ロード:GOSUB *音楽:GOSUB *パレット
50 PALETTE MODE 2,2:SCREEN MASK (0,0)-(639,199),3,2:GOSUB *背景:RETURN
60 *ロード
70 LOAD PATTERN "DATA.SHA",ALL
80 RETURN
90 *音楽
100 MU$(0)="T255Y7,40Y6,31L64O7V15GV12GV15CO8BV12BV15G32E O3C<GC<GO3C<GC<C O7B>V
12B32V15BV12BV15EV12EV15BV12B"
110 MU$(1)="O8BO2CG O8G"
120 MU$(2)="T255L64V15R8Y7,49Y6,25CY6,31CR32.Y6,25CY6,31CR32.Y7,248O1V12C8V10C8V
8C8V6C8"
130 MU$(3)=MU$(0)+MU$(1)+"V13"+MU$(1)+"V11"+MU$(1)
140 MU$(4)="v15t225y7,48y6,31m900s2164o6<gfdc<gedc<bagfedc"
150 MU$(5)="CC+DD+EFF+GG+AA+B>":MU$(5)="O3L32"+MU$(5)+MU$(5)
160 *マウス
170 MOUSE 0:RESTORE *MOUSE
180 DAT1$=""
190 FOR I=1 TO 8:READ A$:B$=CHR$(VAL(A$))
200 DAT1$=DAT1$+B$:NEXT
210 FOR I=1 TO 80:READ A$:B$=CHR$(VAL("&h"+A$))
220 DAT1$=DAT1$+B$:NEXT
230 DAT1$=DAT1$+DAT2$
240 RETURN
250 *パレット
260 RESTORE *PALETTE
270 FOR I=17 TO 21:READ A$:A=VAL("&h"+A$):PALETTE I,A:NEXT
280 FOR I=1 TO 4:READ A$:A=VAL("&h"+A$):PALETTE I,A:NEXT:RETURN
290 *背景
300 RESTORE *1:FOR I=0 TO 20:READ X1,Y1,X2,Y2:LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),1,PSET
310 NEXT:GOSUB *ペイント:RETURN
320 *ペイント:RESTORE *2
330 FOR I=0 TO 10:READ X,Y,C:PAINT (X,Y),C,1:NEXT:RETURN
340 *タイトル
350 CLS:SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,15
360 COLOR 1:LOCATE ,3:PRINT "           "
370             PRINT "           "
380             PRINT "           "
390             PRINT "           "
400             PRINT "           "
410             PRINT "           "
420 FOR I=0 TO 1200:NEXT:PLAY ,,,MU$(4):COLOR 2
430 LOCATE 17,2:PRINT " ⌒ "
440 LOCATE 17,3:PRINT "-ヘヽ"
450 LOCATE 17,4:PRINT "-ヾ/"
460 LOCATE 17,5:PRINT "-ヾへ"
470 LOCATE 17,6:PRINT " ヾ/"
480 FOR I=0 TO 300:NEXT
490 FOR I=22 TO 35:LOCATE I,4:PRINT "射撃":NEXT
500 LOCATE 23,8:PRINT "MOUSE シリーズ NO.1"
510 LOCATE 27,12:PRINT "Program By ドヂデン"
520 LOCATE 22,17:PRINT "[  右のボタン を 押して下さい  ]"
530 IF MOUSE(2,2)=-1 THEN 540 ELSE 530
540 ' はじまるぞー
550 PLAY MU$(5)
560 FOR I=0 TO 12:LOCATE 0,I:PRINT SPC(55):LOCATE 0,23-I:PRINT SPC(55):NEXT
570 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,12
580 LOCATE 0,22:PRINT "SCORE";SPC(20);"MISS";SPC(16);"MAGIC"
590 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):SC=0:MG=5:MS=0:L=3:S=0:SA=0
600 CLIP WINDOW(0,0)-(639,182)
610 MOUSE 2,0,0,DAT1$:MOUSE 4,40,0,639,166:MOUSE 1,308,83,1
620 MOUSE 3,0,0:MOUSE 3,1,0
630 DEF SPRITE 3 AS 3
640 ON CLIP(3) GOSUB *皿消す:CLIP (3) ON
650 GOSUB 1070:GOSUB 1080:GOSUB 1090
660 ON COLLISION GOSUB *HIT:COLLISION ON
670 ' メインルーチン
680 X=MOUSE(0):Y=MOUSE(1):LOCATE SPRITE 2,X,Y,2
690 IF MOUSE(2,1)=-1 THEN 710
700 IF MOUSE(2,2)=-1 AND MG>0 THEN SA=0:MG=MG-1:GOSUB 1090:TURN OFF SPRITE 3:GOT
O 720 ELSE 720
710 TURN ON SPRITE 2:MOUSE 1,,,0:STOPM:PLAY ,,,MU$(4):MOU=1
720 IF SA=0 THEN GOSUB *皿出現
725 IF MOU=1 THEN MOUSE 1,,,1:TURN OFF SPRITE 2
730 MOU=0:GOTO 680
750 *皿出現
760 S=S+1:IF S=50 THEN L=L+1:MG=MG+3:GOSUB 1090:S=0
770 IF SPRITE(3,1) THEN 820
780 P=INT(RND*5)+1
790 PX=620:PY=INT(RND*50)+43:SA=1
800 LOCATE SPRITE 3,PX,PY:TURN ON SPRITE 3
810 ON P GOSUB 840,870,900,930,960:START SPRITE 3
820 RETURN
830 '
840 SP=INT(RND*90)+120+L*10
850 SPRITE 3,"s=SP;M-10,-7M-40,-7M-40,7M-10,7M-7,15D350":RETURN
860 '
870 SP=INT(RND(1)*100)+120+L*10
880 SPRITE 3,"s=SP;M-10,-15M-20,-15M-60,-5M-60,5M-20,15M-380,240":RETURN
890 '
900 SP=INT(RND(1)*150)+120+L*10
910 SPRITE 3,"s=SP;L350M-90,-25M-10,-15M-340,-420":RETURN
920 '
930 SP=INT(RND(1)*170)+290+L*10
940 SPRITE 3,"s=SP;M-675,-20":RETURN
950 '
960 SP=INT(RND(1)*200)+200+L*10
970 SPRITE 3,"s=SP;L400R200L500":RETURN
980 *皿消す
990 C=CLIP(-1):CL=CLIP(3):IF CL=0 THEN RETURN
1000 MS=MS+1:PLAY ,,,MU$(2),MU$(3)
1010 IF MS=>5 THEN 1020 ELSE 1050
1020 LOCATE 30,12:PRINT "GAME OVER"
1030 IF HI<SC THEN HI=SC:LOCATE 26,13:PRINT "YOUR HIGH SCORE!"
1040 TURN OFF SPRITE:MOUSE 1,,,0:FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO *タイトル
1050 GOSUB 1080:TURN OFF SPRITE 3:SA=0:RETURN
1060 'PRINT サブ
1070 LOCATE 4,23:PRINT AKCNV$(STR$(SC)):RETURN
1080 LOCATE 34,23:PRINT AKCNV$(STR$(MS)):RETURN
1090 LOCATE 58,23:PRINT AKCNV$(STR$(MG))+"  ":RETURN
1100 *HIT
1110 CO=COLLISION(-1):CO=COLLISION(3)
1120 IF CO=0 THEN RETURN
1130 LOCATE SPRITE 1,X,Y,1:TURN ON SPRITE 1
1140 SC=SC+10:TURN OFF SPRITE 2,3
1150 SA=0:PLAY ,,,MU$(2),MU$(3):GOSUB 1070
1160 TURN OFF SPRITE 1:RETURN
1170 ' DATA だよー
1180 *MOUSE
1190 DATA 32,0,20,0,1,0,4,0
1200 DATA E0,00,00,00,FC,00,00,00,7F,00,00,00,7F,80,00,00
1210 DATA 3F,80,00,00,1F,20,00,00,0F,F0,00,00,05,E0,00,00
1220 DATA 01,C0,00,00,03,80,00,00,01,00,00,00,00,00,00,00
1230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1250 *PALETTE
1260 DATA 15,175,2BF,7C63,9EA5
1270 DATA 7DEF,BE7F,FFFF,3FF
1280 *1
1290 DATA 0,0,639,0,0,0,0,182,0,0,114,48,114,48,525,48,525,48,639,0
1300 DATA 114,48,114,118,525,48,525,118,639,0,639,182,525,118,639,182
1310 DATA 0,182,639,182,114,118,525,118,114,118,0,182,183,118,107,182
1320 DATA 251,118,213,182,320,118,320,182,388,118,426,182,457,118,533,182
1330 DATA 578,58,650,28,578,58,578,119,578,119,650,137,650,28,650,137
1340 *2
1350 DATA 1,5,2,526,49,2,5,1,2,115,49,1,580,60,5,115,119,3
1360 DATA 185,120,4,252,119,3,321,119,4,395,125,3,470,125,4
1370 '
1380 ' |      811-34                                  |
1390 ' |          福岡県 宗像市 日の里 3-9-15            |
1400 ' |                         平 石 大 地            |
1410 ' |                                              |
1420 ' |                                              |
1430 '
1440 ' MOUSE シリーズ NO.2 も よろしく !
```



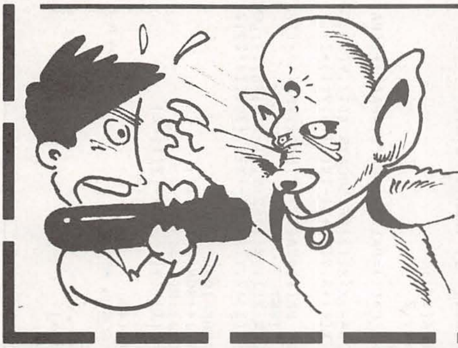
◀《写真3》照準内に皿をとらえて左ボタンでみごと命中



▶《写真4》皿をやりすごすとMISSが1増える。5までだ

★僕は見た！曲がりくねったまっすぐな道を猛スピードで止まっている車を！（宮城県伊具郡・Mr.NOBO★D19才）……【編：影さんと同じく，ひねくれ者のようですが？影：ということは，ものすごくかっこいいのか？】

PC-9801/286シリーズ(N88日本語BASIC(86))用



高速横スクロール・シューティング

SOLAIYU（ソレイユ）

岡谷　憲光

ストーリー

はるか宇宙のかなたに，赤い惑星SOLAIYUがあった。その惑星には資源が多くあったため，さまざまな種族により，うばい合いが繰りかえされた。

ある日，惑星JAMIRAから来た帝国軍は，この星に目をつけ，数週間のうちにこの惑星を占領してしまった。彼らは，SOLAIYUの住民を奴れいとしてあつかい，さからうものは1人残らず射殺した。

連邦政府は，彼のあまりにもひどいやりかたに絶えかね，3人のエキスパートを惑星に派遣したのだった。

操作方法

RUNするとタイトル画面がでますからスペース・キーでスタートです。

中央にいる緑色の戦闘機が自機です。[8][2][4][6]で上下左右，スペース・キーでビームを撃ちます。敵の弾をよけながらビームをうまく当ててください。ある程度進めばラウンド・クリアです。ラウンドは全部で10あります。

敵の弾に当たると自機が1機減ります。3機やられるとゲーム・オーバーです。

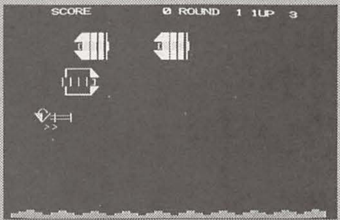
がんばって全10ラウンド・クリアに挑戦してみてください。

《第1表》変数表

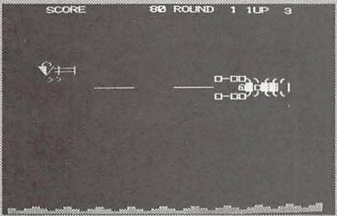
変数	内容
X，Y	自機座標
IN	キー入力
R	ラウンド
SC	スコア
A$(X),B$(X)	キャラクター
BK$(X)	背景
X(X),Y(Y)	敵座標
PA(X)	パターン
TX(X),TY(X)	弾座標
P(X,Y),C(X,Y)	ラウンド・パターン
LA，LB，LC，I	ダミー
H(X),TA,TM	敵変数



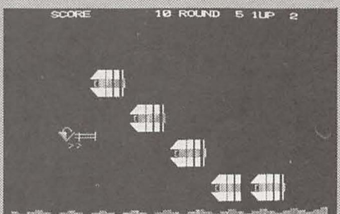
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーを押してスタート!!



▲《写真2》敵の動きはなかなかいいゾ!!アルゴリズムをつかめ!!



▲《写真3》こいつはいつも自分の正面にいてレーザーを撃ってくる



▲《写真4》ラウンドが進むと敵の数も増える。複合攻撃に気をつけろ！

CHECKER FLAG

編：PC-98シリーズにはめずらしい横スクロール・シューティング・ゲームですネ。

Dr.D：敵キャラは，すべてノーマル・キャラクターを組み合わせて作っておるが，なかなかいい味をだしておる。敵の動きのアルゴリズムもなかなか良くできているゾ!!

編：スピード感覚もおみごとですネ。さすがに16ビットって感じです。腕に自信のある人は，一番速いモードでプレイしてみてください。

★影さんに一言：6月号でラーメン・ライスをおごってくれ！なんてみみっちいですね。せめてチャーシューメン・セットにしてください。(愛知県丹波郡・鈴木隆之15才)……【影：じゃあ，フランス料理のフルコースでも…。】

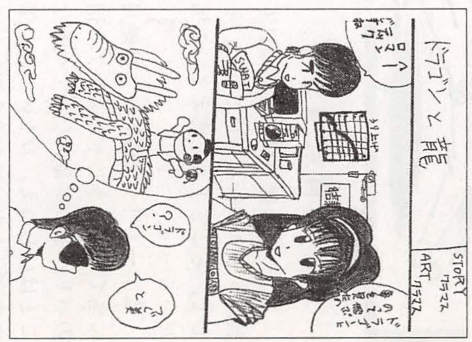
SOLAIYUのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 3,1:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0:CLS 3:WIDTH 40:N$="NO."
20 DIM A$(10),B$(10),C(60,20),P(360,2),X(20),Y(20),TX(20),TY(20),H(20),PA(20),TS
(20),TMS(20),TXH(20),TYH(20)
30 GOSUB *OPNING
40 *SETC:X=11:Y=10:RM=3:R=1:TA=0:TM=0:LA=0:LB=0:LZ=0:SC=0:GOSUB *CALASET:CLS
50 *SETB:FOR I=0 TO 100:LOCATE 9,12:COLOR 2:PRINT "S  T  A  R  T  ";:LOCATE 9,12
:COLOR 6:PRINT "  S  T  A  R  T";:NEXT I:LOCATE 9,12:PRINT "
";
60 HD=0:BBS=0:LOCATE 5,0:COLOR 7:PRINT USING "SCORE ########, ROUND ## 1UP ## ";
SC,R,RM:BK=0
70 *MEIN:IF HD>0 THEN HD=HD-1
80 GOSUB *GMUBE:GOSUB *TKSET
90 FOR I=1 TO TA:IF TA<I THEN *SETTA
100 ON TS(1) GOSUB *TAKI1,*TAKI2,*TAKI3,*TAKI4,*TAKI5,*TAKI6,*BOSS1
110 IF (X(I)>33)+(X(I)<1)+(Y(I)>19)+(Y(I)<1)<0 THEN GOTO *TAKIDEAD
120 IF (ABS(X-X(I))<4)*(ABS(Y-Y(I))<3)*(HD=0) THEN GOSUB *GDEAD
130 IF (ABS(X(I)-TX)<6)*(ABS(Y(I)+2-TY)<2)*(BBS>0) THEN BBS=BBS-1
140 IF S=1 THEN IF (ABS(X(I)-TX)<6)*(ABS(Y(I)+2-TY)<2)*(BBS=0) THEN GOTO *TAKIDE
AD1
150 *SETTA:NEXT I:FOR I=1 TO TM:IF TM<I THEN *SETTM
160 ON TMS(1) GOSUB *TAMA1,*TAMA2
170 IF (ABS(X-TX(I))<1+TMS(I))*(ABS(Y-TY(I))<2)*(HD=0) THEN GOSUB *GDEAD
180 IF (TX(I)>33)+(TX(I)<2)+(TY(I)>18)+(TY(I)<1)<0 THEN GOTO *TAMADEAD
190 *SETTM:NEXT I:BP=BP+.5:BP=BP+((BP>3.5)-(BP<0))*3.5:LOCATE 0,23:COLOR 2:PRINT
 BK$(BP);:GOTO *MEIN
200 GOTO *MEIN
210 *GMUBE
220 IN=INP(&HE0) AND INP(&HE1)
230 X=X+(IN=239 OR IN=238 OR IN=235)-(IN=191 OR IN=190 OR IN=187):X=X+(X>30)-(X<
2)
240 Y=Y+(IN=254 OR IN=238 OR IN=190)-(IN=251 OR IN=235 OR IN=187):Y=Y+(Y>18)-(Y<
2)
250 LOCATE X,Y:COLOR 4:PRINT A$(0);:IF (INP(&HE9)=191)*(S=0) THEN S=1:TX=X:TY=Y+
2
260 IF S=0 THEN RETURN
270 TX=TX+5:IF (TX>36)+(TX<0)<0 THEN S=0:LOCATE TX-5,TY-1:PRINT A$(9);:GOTO 220
280 LOCATE TX,TY:PRINT A$(2);:RETURN
290 *TSET
300 TM=TM+1:TMS(TM)=TF
310 TY(TM)=Y(I):TX(TM)=X(I):TXH(TM)=SGN(X-X(I)):TXH(TM)=TXH(TM)+(TXH(TM)=0)
320 TYH(TM)=SGN(Y-Y(I)):RETURN
330 *TKSET:LZ=LZ+1:IF LZ<5 THEN RETURN ELSE LZ=0
340 LA=LA+1:IF LA>60 THEN IF BBS=0 THEN *STCLEAR ELSE LA=61:RETURN
350 IF C(LA,R)=0 THEN RETURN
360 FOR I=1 TO C(LA,R):TA=TA+1:LB=LB+1:TS(TA)=P(LB,1):H(TA)=0
370 Y(TA)=P(LB,2)*2:X(TA)=32:PA(TA)=0:NEXT I
380 RETURN
390 *TAKIDEAD1
400 LOCATE X(I),Y(I):COLOR 2:PRINT A$(8);
410 IF TS(I)=7 THEN FOR K=0 TO 10:A=INT(RND(1)*32):B=INT(RND(1)*18):LOCATE A,B:C
OLOR 2:PRINT A$(8);:FOR J=0 TO 50:NEXT J,K:SC=SC+1000*R ELSE SC=SC+TS(I)*10
420 *TAKIDEAD:XB=X(I):YB=Y(I)
430 FOR J=I TO TA+(I<>TA):X(J)=X(J+1):Y(J)=Y(J+1):H(J)=H(J+1):PA(J)=PA(J+1):TS(J
)=TS(J+1)
440 NEXT J:TA=TA-1:I=I+(TA>0)
450 LOCATE XB,YB:PRINT A$(9);:LOCATE 5,0:COLOR 7:PRINT USING "SCORE ########, RO
UND ## 1UP ## ";SC,R,RM
460 GOTO *SETTA
470 *TAMADEAD:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT A$(9);
480 FOR J=I TO TM+(I<>TM):TX(J)=TX(J+1):TY(J)=TY(J+1):TXH(J)=TXH(J+1):TYH(J)=TYH
(J+1):TMS(J)=TMS(J+1)
490 NEXT J:TM=TM-1:I=I+(TM>0)
500 GOTO *SETTM
510 *STCLEAR
520 LA=0:R=R+1:IF R>10 THEN *ENDING
530 COLOR 7,0:CLS 3
540 GOTO *SETB
550 *GDEAD
560 LOCATE X+1,Y:COLOR 2:PRINT A$(8);:FOR K=0 TO 20:NEXT K:CLS
570 LOCATE X+1,Y:PRINT A$(9);
580 HD=20:RM=RM-1:IF RM>0 THEN RETURN
590 LOCATE 9,12:COLOR 2:PRINT "GAME  OVER";:FOR K=1000 TO 0 STEP -1:LOCATE 9
,14:COLOR 4:PRINT "CONTINEW ?";INT(K/100);:IF INP(&HE1)=127 THEN RM=3:SC=0:
GOTO *SETDE ELSE IF INP(&HE9)=191 THEN FOR I=0 TO 600:NEXT I:CLS ELSE NEXT K
600 GOTO *OPNING
610 *SETDE:CLS:RETURN
620 *TAKI1
630 IF X(I)<X THEN H(I)=2
640 X(I)=X(I)+H(I)-1:Y(I)=Y(I)+SGN(Y-Y(I))*-(H(I)=2):PA(I)=PA(I)+((PA(I)>3)-(PA(
I)<=2))*-(H(I)=2):IF (X(I)=15)*(R>5)*(H(I)=2) THEN TF=1:GOSUB *TSET
650 LOCATE X(I),Y(I):COLOR 5:PRINT B$(PA(I));
660 COLOR@(X(I)+1,Y(I)+2)-(X(I)+5,Y(I)+2),1
670 RETURN
680 *TAKI2:IF PA(I)=0 THEN PA(I)=4 ELSE PA(I)=PA(I)+1:PA(I)=PA(I)+((PA(I)>5)-(PA
(I)<4))*2
690 IF (X(I)=15)*(Y(I)<>10)   THEN Y(I)=Y(I)+SGN(10-Y(I)) ELSE X(I)=X(I)-1
700 IF (Y(I)=Y)*(X(I)=15) THEN TF=2:GOSUB *TSET
710 LOCATE X(I),Y(I):COLOR 6:PRINT B$(PA(I));
720 IF PA(I)=4 THEN COLOR @(X(I)+2,Y(I)+2)-(X(I)+5,Y(I)+2),1
730 RETURN
740 *TAKI3:IF PA(I)=0 THEN PA(I)=6 ELSE PA(I)=PA(I)+1:PA(I)=PA(I)+((PA(I)>7)-(PA
(I)<6))*2
750 X(I)=X(I)-1
760 H(I)=H(I)+1:IF H(I)>5 THEN H(I)=0:TF=1:GOSUB *TSET
770 LOCATE X(I),Y(I):COLOR 3:PRINT B$(PA(I));
780 RETURN
790 *TAKI4:IF H(I)=0 THEN H(I)=-1
800 X(I)=X(I)+H(I):IF (ABS(Y(I)-Y)<2)*(H(I)=-1) THEN TF=2:H(I)=1:Y(I)=Y(I)-SGN(Y
-Y(I)):GOSUB *TSET
810 LOCATE X(I),Y(I):COLOR 6:PRINT B$(PA(I));
820 COLOR @(X(I),Y(I)+2)-(X(I)+5,Y(I)+2),2
830 RETURN
840 *TAKI5:IF PA(I)=0 THEN PA(I)=4 ELSE PA(I)=PA(I)+1:PA(I)=PA(I)+((PA(I)>5)-(PA
(I)<4))*2
850 X(I)=X(I)-1:Y(I)=Y(I)+SGN(Y-Y(I))/5*-(X>X(I))*5:LOCATE X(I),Y(I):COLOR 7:PRI
NT B$(PA(I));:IF PA(I)=4 THEN COLOR@ (X(I)+3,Y(I)+2)-(X(I)+5,Y(I)+2),0
860 RETURN
870 *TAKI6:IF PA(I)=0 THEN PA(I)=8 ELSE PA(I)=PA(I)+.5:PA(I)=PA(I)+((PA(I)>9)-(P
A(I)<8))*2:IF PA(I)=9 THEN TF=1:GOSUB *TSET
880 IF H(I)=0 THEN H(I)=SGN(Y-Y(I)) ELSE X(I)=X(I)-2:Y(I)=Y(I)+H(I):LOCATE X(I),
Y(I):COLOR 3:PRINT B$(PA(I));:COLOR@ (X(I)+2,Y(I)+2)-(X(I)+3,Y(I)+2),2
890 RETURN
900 *BOSS1:IF H(I)=0 THEN X(I)=X(I)-8:BBS=10*R
910 H(I)=H(I)+1:IF H(I)>10 THEN Y(I)=Y(I)+SGN(Y+1-Y(I))
920 IF H(I)>15 THEN X(I)=X(I)+SGN(X-X(I)):H(I)=1
930 X(I)=X(I)+(X(I)>28)-(X(I)<0):Y(I)=Y(I)+(Y(I)>18)-(Y(I)<2)
940 LOCATE X(I),Y(I):COLOR 7:PRINT A$(3);
950 LOCATE X(I)+7,Y(I):COLOR 7:PRINT A$(4);
960 IF (H(I)=5)+(H(I)=10)<0 THEN TF=2:GOSUB *TSET
970 RETURN
980 *TAMA1
990 TX(I)=TX(I)+TXH(I):TY(I)=TY(I)+TYH(I)
```


★テスト３日前だというのに，投稿やプレゼントのハガキを20枚書いていていーのだろうか？影さんテストどーしよー。(大阪府豊能町・福山俊哉15才)……【影：40枚書けば何とかなるかもネ？編：そんなわけないでしょ！】

```
1000 LOCATE TX(I),TY(I):COLOR 6:PRINT A$(6);
1010 RETURN
1020 *TAMA2
1030 TX(I)=TX(I)+TXH(I)*2
1040 LOCATE TX(I),TY(I)+2:COLOR 5:PRINT A$(7);
1050 RETURN
1060 *OPNING:JX=8:JY=20:RESTORE *DATA5:FOR I=0 TO 20:READ A,B
1070 LOCATE JX,JY:COLOR 5:PRINT "                              ";:JX=JX+A:JY=J
Y+B
1080 LOCATE JX,JY:COLOR 5:PRINT " S O L A I Y U ";
1090 LOCATE 4,15:COLOR 2:PRINT " PUSH SPEAS BER ";
1100 LOCATE 4,20:COLOR 6:PRINT "(C) 1988 NO.soft";
1110 LOCATE 2,21:COLOR 1:PRINT "ALL RIGHT RESEVED";
1120 IF INP(&HE9)=191 THEN *SETT
1130 FOR J=0 TO 10*I:NEXT J,I
1140 *DATA5:DATA -4,-2,-3,-2,-1,-2,1,-2,4,-2,3,-2,1,2,-1,3,-5,4,-1,1,1,-1,5,-4,-
,1,1,-1,1,-2,0,-4,-1,-1,-3,0,-1,1,1,1,-1,-1,1
1150 *SETT:LOCATE 4,0:COLOR 7:PRINT "ALL CLEAR :";N$:IF INP(&HE9)=191 THEN
*SETC
1160 GOTO *SETT
1170 *ENDING
1180 FOR I=0 TO 5:X=I*6+6:LOCATE X,0:COLOR 7:PRINT B$(I*2);:NEXT I
1190 COLOR@(6,1)-(12,4),5:COLOR@(6,2)-(12,2),1
1200 LOCATE 12,0:COLOR 6:PRINT B$(0);:COLOR@(12,2)-(18,2),2
1210 COLOR@(18,1)-(24,4),6:COLOR@(20,2)-(24,2),1
1220 COLOR@(24,1)-(30,4),3:COLOR@(30,1)-(36,4),3:COLOR@(32,2)-(33,2),2
1230 LOCATE 2,8:COLOR 7:PRINT "ORDIN ORDRON SERBE&LASERBE DEEL STONE";
1240 LOCATE 8,20:COLOR 6:PRINT "By N.Okatani ";
1250 LOCATE 1,21:COLOR 7:PRINT "PRODUCEByPASOCONHAN";
1260 LOCATE 8,22:COLOR 5:PRINT "T H E   E N D";
1270 LOCATE 8,12:COLOR 7:INPUT "NAME .>";N$:IF LEN(N$)>3 THEN N$=MID$(N$,1,3)
1280 CLS:GOTO *OPNING
1290 *CALASET
1300 Z$=CHR$(29):X$=CHR$(31)
1310 LOCATE 4,15:COLOR 0:PRINT "                    ";
1320 RESTORE *DATA3
1330 FOR I=0 TO 9:READ A$,B$,C$,D$,E$
1340 A$(I)=A$+STRING$(7,Z$)+X$+B$+STRING$(7,Z$)+X$+C$+STRING$(7,Z$)+X$+D$+STRING
$(7,Z$)+X$+E$:NEXT I
1350 LOCATE 4,15:COLOR 2:PRINT " PUSH SPEAS BER ";
1360 RESTORE *DATA4
1370 FOR I=0 TO 9:READ A$,B$,C$,D$,E$
1380 B$(I)=A$+STRING$(7,Z$)+X$+B$+STRING$(7,Z$)+X$+C$+STRING$(7,Z$)+X$+D$+STRING
$(7,Z$)+X$+E$:NEXT I
1390 *DATA3
1400 DATA "       "," ⌒     "," ▼/╪═  "," >>    ","       "
1410 DATA "       ","       ","       ","       ","       "
1420 DATA "2      ","       ","       ","       ","       "
1430 DATA "       ","  ロ-ロロ","  [HHH@","  ロ-ロロ","       "
1440 DATA "       ","ヽヽ ノノノ ","■ロ■■ | ","ノノ ヽヽヽ ","       "
1450 DATA "       ","       ","       ","       ","       "
1460 DATA "6      ","       ","       ","       ","       "
1470 DATA "7      ","       ","       ","       ","       "
1480 DATA "'\・./"、","\∩ ∩O/","'ヽ| ∪< ","/●|。"\\","/∧><\:"
1490 DATA "       ","       ","       ","       ","       "
1500 *DATA4
1510 DATA "       "," ◢■■▌ "," [■■▌ "," ◥■■▌ ","       "
1520 DATA "       "," ◢■   ","  ロ■  "," ◥■   ","       "
1530 DATA "       "," ─◣   ","  ||ロ "," _◢   ","       "
1540 DATA "       "," ┌─◣ "," ||||] "," └─◢ ","       "
1550 DATA "       "," ═╡╞ "," O■■  "," ═╡╞ ","       "
1560 DATA "       ","   ╭┤ "," ═╡╞ ","   ╰┤ ","       "
1570 DATA "       "," ヽヽヽヽノ ","  C{{{ "," ノノノノヽ ","       "
1580 DATA "       "," ヽヽノノ ","  c{   "," ノノヽヽ ","       "
1590 DATA "       "," Oo    "," oOOo  "," OO    ","       "
1600 DATA "       "," oO    "," OooO  "," oo    ","       "
1610 A$(6)="    "+Z$+Z$+Z$+X$+" ● "+Z$+Z$+Z$+X$+"    "
1620 A$(2)="════"+STRING$(10,Z$)+"    "
1630 A$(7)="────    "+STRING$(11,Z$)+"    "
1640 BK$(0)="▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆"
1650 BK$(1)="▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆"
1660 BK$(2)="▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆"
1670 BK$(3)="▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆▄▄▆▆"
1680 *DATA.SET
1690 LOCATE 4,15:COLOR 2:PRINT "                              ";
1700 RESTORE *DATA1
1710 FOR K=1 TO 2:DA=0
1720 FOR I=1 TO 6:READ A$:FOR J=1 TO 60:DA=DA+1:P(DA,K)=VAL(MID$(A$,J,1)):NEXT J
,I,K
1730 FOR K=1 TO 10
1740 READ A$:FOR J=1 TO 60:C(J,K)=VAL(MID$(A$,J,1)):NEXT J,K
1750 RETURN
1760 *DATA1
1770 DATA 111112222744444433311111144422223322442244224473333322224440
1780 DATA 442222234343111111111111111111133333333333444444444444222220
1790 DATA 222222222222111555555555555566664444666666666666555556666666660
1800 DATA 666666655655655565565565555333511111446656666646622266633466660
1810 DATA 663333333333333333370000000000000000000000000000000000000000
1820 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1830 DATA 111888181851359765555159159555146928193719371937573569146913 50
1840 DATA 791357913579135799753197643212464925317591913596413596427271 0
1850 DATA 936361927181841313137979791951379313555792581256478912345135 70
1860 DATA 912378911199911199913579135791357955195135795461591594652582 0
1870 DATA 581111111111111111500000000000000000000000000000000000000000
1880 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1890 DATA 101010000000000010101000000000000000000000200200000000000000010
1900 DATA 101010000000000010101000000000000101010000000000300003000000000
1910 DATA 000100100100004000020000000002000200000000000404000000000000010
1920 DATA 100001000010000100010004000000000500000000000500000000005000000 0
1930 DATA 111111111100000000000011111111100000000000101110111011110000000
1940 DATA 300030003000300000000000222200000000000222200000000000200010000
1950 DATA 202020000000000020202000000000000100001000010000000000000041000
1960 DATA 300000000300000000300000000202000000202000003002000020003000600 00
1970 DATA 111000111000111000111000000000020030002030000300200112015000000
1980 DATA 123000000000003210000300000300000000111111111111111000000200010
1990 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2000 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
```

評…なるほど(影)



by クラマス

★「だれにでも打ち込めるプログラム……」と書いてあるが，これに対抗して「だれにでも壊せるパソコン破壊法○本掲載」とやってみたら影さん。(東京都八王子市・ダビデ像15才)……【編：だれも買わなくなってしまう！】

S1用



キミも今日からギャンブラー

直線(ちょくせん)DERBY(ダービー)

かっとびKim. chi

▶背景◀

ここ，○×競馬場(けいばじょう)では，今日も競馬レースが行なわれていた。そして，そこで1人で燃えている男がいる……。

「よぉーし！つぎのレースは絶対に当ててやろうじゃねえか！２倍のバリバリの本命になんてケチなことはいわねえ。おもいっきし倍率の高い大穴に持ち金全部かけてやろうじゃねえの！それが男ってもんよォ！」

サングラスをかけ，マスクをしている男は馬券(ばけん)をにぎりしめながらそう叫(さけ)んだ。…10分後，その男は泡(あわ)をふいて気絶していた。本命がきたのだった。彼は，また給料日までのお金なしで過ごすことになるのである。

▶遊びかた◀

そういうわけで，競馬です。まずはじめると，画面に１番から６番までの馬の名前，１位，２位，３位以降をとった回数，馬の調子，脚質(きゃくしつ)，単勝の倍率，そして画面半分より下のほうには連複(れんぷく)の倍率と自分の持ち金が表示されます。

まず，単勝でかけるか連複でかけるか聞いてくるので答えてください。するとどれにかけるか，いくらかけるか聞いてくるので答えてください。(0円から10,000円までです)。

すると，まだ他にかけるか聞いてくるので答えてください。なお，一度かけたところにもう一度かけると，前にかけたお金に今かけたお金をたしたものの合計が，かけ金になります。

▶レース◀

まず画面にはスタートとゴール，そして６頭の馬が表示されます。そして，スタートします。しばらく見ていると１位と６位の馬にかなり差がでてきます。「あんだよォ，おそいじゃねえかよォ」まあおこらないでください。はじめは遅くても，あとですばらしい追いあげで他の馬をぬいてくれることでしょう。

そしてゴールのラインを頭がこえた順に１位，２位…とつけられます。全部の馬がゴールすると結果が表示されます。そしてまたつぎのレースへと進みます。

《第１表》変数表

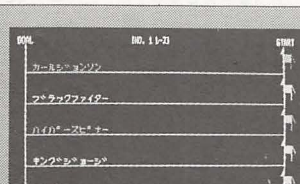
変数	内容
D( )	レースに出る馬
MH$( )	馬の名前
RK1( )	１位をとった数
RK2( )	２位をとった数
RK3( )	着外(３～６位)だった数
CH( )	調子(平均30)
KA1( )	スタートの速さ
KA2( )	中ごろの速さ
KA3( )	追いの速さ
BA( )	平均倍率

▶五ヶ条の御誓文(ごせいもん)◀

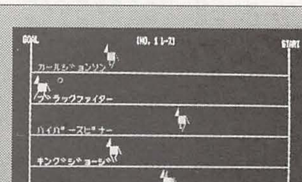
- 単勝というのは１位の馬を予想するもので，連複というのは１位と２位を予想するものである。
- 基本的に，倍率の低い馬のほうが速い。
- 脚質というのは，その馬の走りかたの性質で，「先行」というのはスタートは速いが，ゴール付近にくると遅くなるもので，「差し足」というのはまん中のへんは速いが，スタートとゴール付近はあまり速くないもの。「追い込み」というのはスタートは遅いが，ゴール付近にくると速くなるというものである。



◀《写真１》まずは馬の調子や倍率を見てどの馬にかけるか決めよう



▲《写真２》さあレース開始。各馬ゲートイン。緊張の一瞬



▲《写真３》ゴールラインを頭が越えたところで着順を判定

★私の友人は，X68Kにソーサリアンがでるというウソをついた。それからというもの，友人は誰からも信じてもらえなくなった。(栃木県塩谷郡・悪友M15才)……【影：ウソはいかんウソは!!つぐ美：誰かさんもネ！】

●馬の調子は，いい順に「BEST!」「GOOD！」「まあまあ」「ふちょう」「さいあく」で示される。

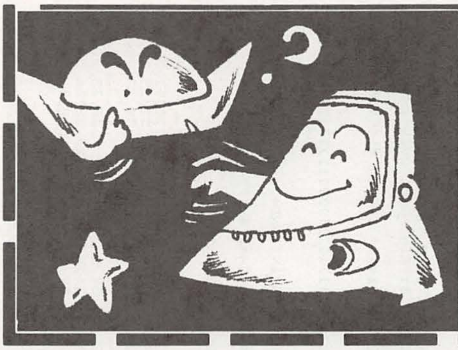
●自分の持ち金が100万円に達すると1,000円にもどされる。また，持ち金が0円になるとゲーム・オーバーである。

直線DERBYのプログラム・リスト

```
10 REM ***** DERBY 64/1/5 By Kim.ch *****
20 DIM KM(6,6),KL(6),D(20),NH$(20),RK1(20),RK2(20),RK3(20),CH(20),KA1(20),KA2(20
),KA3(20),BA(20),CF(20),YF(20)
30 RANDOMIZE TIME:SCREEN 1:CLS
40 GOSUB 1070
50 REM [[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[ うまを えらぶ ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
60 FOR I=1 TO 6
70 A=INT(RND*20)+1:FOR J=1 TO I-1:IF D(J)=A THEN 70 ELSE NEXT
80 D(I)=A:NE$(I)=NH$(A):R1(I)=RK1(A):R2(I)=RK2(A):R3(I)=RK3(A)
90 C(I)=CH(A):K1(I)=KA1(A):K2(I)=KA2(A):K3(I)=KA3(A):B(I)=BA(A)
100 IF YF(A)<>0 THEN CH(A)=YF(A)   :YF(A)=0
110 IF CF(A)= 1 THEN CH(A)=CH(A)+10:CF(A)=0
120 NEXT
130 REM [[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[ がめん がく ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
140 WIDTH 40:SCREEN ,,0:COLOR 7:CLS
150 LINE(8,4)-(632,4),PSET,5
160 FOR I=1 TO 7:LINE(8,I*16+4)-(632,I*16+4),PSET,5:NEXT
170 RESTORE 180:FOR I=1 TO 7:READ L:LINE(L*16+8,4)-(L*16+8,116),PSET,5:NEXT
180 DATA 0,2,15,24,31,37,40
190 FOR I=1 TO 3:LINE(56, (12+I*3)*8+4)-(568+(I=3)*64, (12+I*3)*8+4),PSET,4:NEXT
200 FOR I=0 TO 8:LINE((3+I*4)*16+8,124)-((3+I*4)*16+8,172+(I=8)*24),PSET,4:NEXT
210 CONSOLE 22,3
220 LOCATE 5, 1:PRINT"なまえ";:LOCATE 17,1:PRINT"1  2":LOCATE 25,1:PRINT"ちょうし";
230 LOCATE 32,1:PRINT"きゃくしつ";:LOCATE 38,1:PRINT"りつ";
240 FOR I=1 TO 6:LOCATE 0,1+I*2:PRINT I;:LOCATE 3,1+I*2:PRINT NE$(I);
250 LOCATE 16,1+I*2:PRINTUSING"## ## ##";R1(I);R2(I);R3(I)
260 IF C(I)>33 THEN CK$="GOOD!" ELSE IF C(I)<27 THEN CK$="ふちょう" ELSE CK$="まあまあ"
270 IF C(I)>36 THEN CK$="BEST!" ELSE IF C(I)<24 THEN CK$="さいあく"
280 LOCATE 25,1+I*2:PRINT CK$;:IF K1(I)>K2(I) AND K1(I)>K3(I) THEN KA$="せんこう":GO
TO 300
290 IF K2(I)>K1(I) AND K2(I)>K3(I) THEN KA$="さしあし" ELSE KA$="おいこみ"
300 LOCATE 32,1+I*2:PRINT KA$;
310 B(I)=B(I)-INT((C(I)-30)/3)*2:IF B(I)<2 THEN B(I)=2
320 LOCATE 37,1+I*2:PRINT B(I);:NEXT I
330 FOR I=1 TO 6:FOR J=I+1 TO 6:W=W+1:IF W=9 THEN W=1:V=1
340 LOCATE W*4,16+V*3:PRINTUSING"# #";I;J:LOCATE W*4+1,16+V*3:PRINT"-":LOCATE W*
4-1,17+V*3:PRINT INT(B(I)*B(J)/2);
350 IF INT(B(I)*B(J)/2)>999 THEN LOCATE W*4-1,17+V*3:PRINT 999
360 NEXT J,I:W=0:V=0
370 LOCATE 33,20:PRINTUSING"¥#######";MO
380 REM [[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[ かける ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
390 LOCATE 0,22
400 PRINT"1:たんしょう 2:れんふ゜く ?";:I$=INPUT$(1):M=VAL(I$):PRINT M;:PRINT
410 IF M>2 OR M<1 THEN 400
420 PRINT"と゛れにかける?";:IF M=2 THEN 440
430 I$=INPUT$(1):R =VAL(I$):PRINT R ;:PRINT:IF R>6 OR R<1 THEN 400 ELSE 470
440 I$=INPUT$(1):R1=VAL(I$):PRINT R1;"-";:I$=INPUT$(1):R2=VAL(I$):PRINT R2;
450 PRINT:IF R1>R2 THEN SWAP R1,R2
460 IF R2>6 THEN 440
470 INPUT"いくらかける";KM:PRINT:IF KM>MO OR KM<0 THEN 470
480 MO=MO-KM:IF M=2 THEN 500
490 IF KL(R)+KM>10000 THEN MO=MO+KM:GOTO 470 ELSE KL(R)=KL(R)+KM:GOTO 510
500 IF KM(R1,R2)+KM>10000 THEN MO=MO+KM:GOTO 470 ELSE KM(R1,R2)=KM(R1,R2)+KM
510 PRINT"また゛かける?(1:Y 2:N)";:I$=INPUT$(1)
520 IF I$="1" THEN PRINT:PRINT:PRINT:GOTO 370
530 REM [[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[ レース がめん ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
540 WIDTH 80:SCREEN ,,1:CONSOLE 0,25:CLS
550 LOCATE 32,0:PRINT"[NO.";RE;"レース]"
560 LOCATE 2,0:PRINT"GOAL";:LOCATE 74,0:PRINT"START";
570 LINE(32,8)-(32,192),,7:LINE(607,8)-(607,192),,7
580 FOR I=1 TO 5:LINE(32,I*8*4+4)-(607,I*8*4+4),,5:NEXT
590 FOR I=1 TO 6:SYMBOL(45,I*8*4-4),NE$(I),2,1,I+1,PSET:NEXT
600 FOR I=1 TO 6:COLOR I+1:LOCATE 75,(I-1)*4+1:PRINT HD1$;
610 LOCATE 75,(I-1)*4+2:PRINT HD2$;:LOCATE 75,(I-1)*4+3:PRINT HO$;:X(I)=75:NEXT
620 PLAY"MFMS05L4GGG06L2C"
630 REM [[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[ START ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
640 FOR I=1 TO 6
650 IF X(I)=0 THEN 770
660 HY=-(K1(I)*(X(I)>51)+K2(I)*(X(I)>26 AND X(I)<52)+K3(I)*(X(I)<27))
670 HY=HY+(C(I)-30)/4*3+INT(RND*(C(I)+HY*2)/3):IF X(I)<4 THEN XX=1:GOTO 710
680 IF HY>40 THEN XX=1:IF HY>50 THEN XX=2:IF HY>60 THEN XX=3
690 IF XX=0 THEN IF HY>35 THEN VX(I)=VX(I)+2 ELSE VX(I)=VX(I)+1
700 IF VX(I)>2 THEN XX=1:VX(I)=0
710 FOR J=1 TO XX
720 FOR L=1 TO 3:LOCATE X(I),(I-1)*4+L:PRINT C$;:NEXT L
730 X(I)=X(I)-1:N(I)=N(I)+1:IF N(I)=4 THEN N(I)=0
740 COLOR I+1:LOCATE X(I),(I-1)*4+1:PRINT HD1$;:LOCATE X(I),(I-1)*4+2:PRINT HD2$
;:LOCATE X(I),(I-1)*4+3:PRINT HO$(N(I));
750 IF X(I)=3 AND GC(I)=0 THEN GC(I)=1:GG=GG+1:GB(I)=GG
760 NEXT J
770 XX=0:NEXT I
780 IF GG<6 THEN 640
790 REM [[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[ けっか ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
800 FOR I=1 TO 6:IF GB(I)=1 THEN GT=I ELSE IF GB(I)=2 THEN GR=I
810 NEXT:RK1(D(GT))=RK1(D(GT))+1:RK2(D(GR))=RK2(D(GR))+1
820 COLOR 7:LOCATE 30,9:PRINT"タンショウ";GT;B(GT);"ハ゛イ X";KL(GT);
830 MK=B(GT)*KL(GT):PRINT"=";MK;
840 IF GT>GR THEN SWAP GT,GR
850 LOCATE 30,11:PRINT"レンフ゜ク";GT;"-";GR;INT(B(GT)*B(GR)/2);"ハ゛イ X";KM(GT,GR);
860 IF INT(B(GT)*B(GR)/2)>999 THEN LOCATE 42,11:PRINT 999
870 ML=INT(B(GT)*B(GR)/2)*KM(GT,GR)
880 IF INT(B(GT)*B(GR)/2)>999 THEN ML=999*KM(GT,GR)
890 LOCATE 59,11:PRINT"=";ML;
900 MO=MO+MK+ML:RE=RE+1:GG=0:IF RE=100 THEN RE=1
910 FOR I=1 TO 6:KL(I)=0:N(I)=0:GC(I)=0:GB(I)=0
920 FOR J=I+1 TO 6:KM(I,J)=0:NEXTJ:IF GT<>I AND GR<>I THEN RK3(D(I))=RK3(D(I))+1
930 D(I)=0:NEXT:GT=0:GR=0
940 PLAY"MN05L8CEG06L2C":FOR I=1 TO 5000:NEXT
950 FOR I=1 TO 20:CH(I)=CH(I)+INT(RND*5)-2
960 IF CH(I)<24 THEN CF(I)=1
970 IF CH(I)>40 THEN CH(I)=30
980 IF BA(I)>20 AND INT(RND*30)=20 THEN YF(I)=CH(I):CH(I)=40
990 NEXT I
1000 IF MO>0 THEN 1040
1010 LOCATE 30,13:PRINT"アナタハ ハサン シテシマイマシタ...":FOR I=0 TO 5000:NEXT
1020 FOR I=1 TO 1000:COLOR INT(RND*7)+1:LOCATE 38,15:PRINT"GAME OVER":NEXT
1030 COLOR 7:CLS:END
1040 IF MO>999999! THEN LOCATE 30,13:PRINT"100マンむヲ コエタノテ゛ 1000むニ モト゛リマス":FOR I=0
 TO 15000:NEXT:MO=1000
1050 GOTO 60
1060 REM [[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[ しょき せってい ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
1070 RESTORE 1170
1080 FOR I=1 TO 20
1090 READ NH$(I),KA1(I),KA2(I),KA3(I),BA(I):CH(I)=30+INT(RND*7)-3
1100 NEXT:MO=500:RE=1
1110 CO$=CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)
1120 HD1$="と   ":HD2$=" あああ"
1130 HO$=" いき ":HO$(0)=" こほ ":HO$(1)="え  ま":HO$(2)="ほ こ "
1140 HO$(3)=" まく ":C$="     "
1150 RETURN
1160 REM [[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[ HORSES DATA ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
1170 DATA ハイハ゜ースヒ゜ナー,25,33,37,4 ,トーマス        ,29,38,31,3 ,キング゛シ゛ョーシ゛,37,25,22,24
1180 DATA ク゛レートホース  ,24,27,37,10,マウントアカキ゛   ,28,36,28,6 ,フ゛ラックファイター,39,33,26,3
1190 DATA マッハキリシマ   ,26,32,42,2 ,ヘロリヒョンキチ   ,40,23,18,38,フ゜リンスロック  ,21,22,37,42
1200 DATA ハ゛サロタ゛イチ  ,32,25,35,6 ,フ゜リンセスヒサ   ,29,38,34,2 ,ハヤフ゛サカケ゛  ,38,35,27,2
1210 DATA オレノウィナー   ,26,41,27,5 ,タ゛イコ゛ロー    ,36,29,24,8 ,シ゛ェットテ゛ーモン,28,34,29,7
1220 DATA カールシ゛ョンソン ,37,27,34,3 ,ノリタ゛ーカーニハ゛ル,20,23,37,50,ハリキリマッチョ  ,28,36,30,5
1230 DATA ト゛リームロマンス ,37,28,23,20,ランタ゛ムハ゛トラー ,25,29,40,5
```

★はじめまして。はじめてマイコンBASICマガジンを買いました。これからもずっと買い続けていきたいと思います。どうかお見しりおきを…。(群馬県館林市・斉藤雅英17才)……【影：ふつつかものですが末永くヨロシク。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01V1.0/V2.0)用



敵誘導型おもしろゲーム

COSMO（コスモ）

神谷　栄治

◉ルール

左下にある白い点があなたの宇宙船です。といってもバックの星と同じなので動かないとわからないと思うけど…。右上から追ってくるのが敵の宇宙船で，その敵をうまく誘導（ゆうどう）して赤い壁にぶつけるとラウンド・クリアです。このときに敵の爆風の外にいると1UPします。

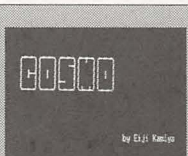
自分が敵か赤い壁か，緑の惑星（わくせい）にぶつかると１機減り，３機やられるとゲーム・オーバーです。

緑の惑星に敵がぶつかるとバウンドします。画面の外にでたときもバウンドします。３の倍数面では紫の惑星がでますがこれはまったくのダミーです。

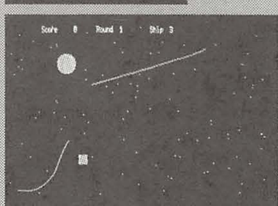
◉操作法

テンキーまたはジョイスティックで宇宙船を動かします。慣性（かんせい）があるので注意してください。全16面でちゃんと？エンディングがついています。ラウンド・クリアのときのボーナスは，爆風から遠いほど高いです。

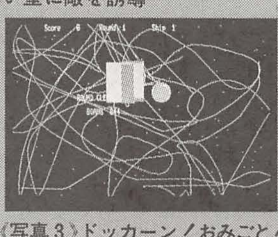
★　　★



◀《写真1》簡単なタイトル画面ですが、ゲームはむずかしいぞ



▲《写真2》左下からあなたの宇宙船が出発。赤い壁に敵を誘導



▲《写真3》ドッカーン！おみごと！自分の位置によって得点がちがう

COSMOのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■ Cosmo        by Eiji Kamiya ■■■■■■■■■■■■■■
20 WIDTH 80:INIT:CLICK OFF:PLAY"V16O5:V16O6"
30 UX(1)=-2:UX(3)=2:UX(4)=-2:UX(6)=2:UX(7)=-2:UX(9)=2
40 UY(7)=-1:UY(1)=1:UY(8)=-1:UY(2)=1:UY(9)=-1:UY(3)=1
50 RESTORE 610:READ DE,A$,M0$
60 GOSUB 430:PLAY 200:PLAY"R5F3A":RO=1:MA=3:SC=0
70 CLS 4:COLOR 7:LOCATE 10,0
80 PRINT USING"Score #####      Round ##        Ship###";SC;RO;MA
90 FOR I=1 TO 100:PSET(RND(1)*640,RND(1)*200,7):NEXT
100 X=20:Y=190.5:TX=RND(1)*280+360:TY=RND(1)*80:F=0
110 FOR I=1 TO RO:A=RND(0)*560+40:B=RND(0)*160+20:C=(RO MOD 3=0)
120 CIRCLE(A,B),11,4+C:PAINT(A,B),4+C:CIRCLE(A,B),9,7,1,20,70:NEXT:A=0:B=0
130 SX=0:SY=0:AX=0:AY=0:GOSUB 330:LINE(X,Y)-(X,Y),PSET,1
140 PLAY"R0":SOUND 0,65:SOUND 1,1:SOUND 5,224:SOUND 3,1:SOUND 7,60
150 SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 11,250:SOUND 12,2:SOUND 13,14
160 '■■■■■■■■■■■■■■ My Ship      by Eiji Kamiya ■■■■■■■■■■■■■■
170 S=STICK(0) OR STICK(1):XX=X:YY=Y
180 SX=SX+UX(S):SY=SY+UY(S):X=X+SX:Y=Y+SY:P=POINT(X,Y)
190 SX=((X<0 OR X>640)*2+1)*SX:SY=((Y<0 OR Y>200)*2+1)*SY
200 LINE (XX,YY)-(X,Y),PSET,1:PSET(X,Y,7)
210 IF P=2  OR P=4 OR (ABS(TX-X)<16 AND ABS(TY-Y)<8) THEN GOSUB360:MA=MA-1:IF MA
=0 THEN 410 ELSE 70
220 F=F+1:IF F>110 THEN GOSUB 330:F=0
230 '■■■■■■■■■■■■■■ Enemy Ship   by Eiji Kamiya ■■■■■■■■■■■■■■
240 BX=TX:BY=TY
250 AX=AX+SGN(X-TX):AY=AY+SGN(Y-TY)/2:TX=TX+AX:TY=TY+AY:P=POINT(TX,TY)
260 IF TX<0 OR TX>640 OR P=4 THEN AX=-AX
270 IF TY<0 OR TY>200 OR P=4 THEN AY=-AY
280 IF AX>0 THEN AX=AX-.75 :IF AX<0 THEN AX=AX+.75
290 IF AY>0 THEN AY=AY-.38:IF AY<0 THEN AY=AY+.38
300 LINE(BX,BY)-(TX,TY),PSET,1:PSET(TX,TY,4)
310 IF P=2 THEN SWAP X,TX:SWAP Y,TY:GOSUB 360:GOTO 500 ELSE 170
320 '■■■■■■■■■■■■■■ Wall         by Eiji Kamiya ■■■■■■■■■■■■■■
330 LINE(A-14,B-7)-(A+14,B+7),PSET,0,BF
340 A=RND(1)*600+20:B=RND(1)*180+10:LINE(A-10,B-5)-(A+10,B+5),PSET,2,BF:RETURN
350 '■■■■■■■■■■■■■■ Dead         by Eiji Kamiya ■■■■■■■■■■■■■■
360 SOUND 6,31:SOUND 7,31:SOUND 10,16:SOUND 11,10:SOUND 12,90:SOUND 13,0
370 FOR I=1 TO DE:C=VAL(MID$(A$,I,1))
380 LINE(X-RND(1)*50,Y-RND(1)*25)-(X+RND(1)*50,Y+RND(1)*25),PSET,C,BF
390 NEXT:RETURN
400 '■■■■■■■■■■■■■■ Game Over    by Eiji Kamiya ■■■■■■■■■■■■■■
410 LOCATE 35,11:COLOR 2:PRINT"GAME OVER":PLAY"A5FAFDDDRGEGECCCRRR":GOTO 60
420 '■■■■■■■■■■■■■■ Title        by Eiji Kamiya ■■■■■■■■■■■■■■
430 CLS4:PLAY"R0":PLAY 7500:C=0:LOCATE 52,20:COLOR 7:PRINT"by Eiji Kamiya"
440 FOR J=1 TO LEN(M0$):C=C+1:C=C MOD 7:COLOR C+1:RESTORE
450 PLAY MID$(M0$,J,1):SOUND 8,16:SOUND 7,28:SOUND 11,10:SOUND 12,30:SOUND 13,0
460 FOR I=0 TO 4:READ I$:LOCATE 25,10+I:PRINT I$:NEXT
470 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN RETURN
480 NEXT:GOTO 440
490 '■■■■■■■■■■■■■■ Round Clear  by Eiji Kamiya ■■■■■■■■■■■■■■
500 RO=RO+1:I=100+INT(ABS(A-TX)+ABS(B-TY)*2)*4:SC=SC+I:LOCATE 20,10
510 PRINT"ROUND CLEAR!!":LOCATE 23,12:PRINT"BOANS ";I:PLAY"C3EGEGGGR"
520 IF RO>16 THEN 550
530 IF ABS(A-TX)>50 OR ABS(B-TY)>25 THEN LOCATE 27,14:PRINT"SPESAL BOANS !     1U
P!":MA=MA+1:PLAY "DFAFAAAR":GOTO 70 ELSE 70
540 '■■■■■■■■■■■■■■ Ending       by Eiji Kamiya ■■■■■■■■■■■■■■
550 CLS:PLAY 150:FOR J=1 TO 26:X=RND(0)*640:Y=RND(0)*200:GOSUB 360:NEXT
560 LINE(200,80)-(440,120),PSET,0,BF:LOCATE 30,11:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ!ｵﾒﾃﾞﾄｳ!":LOCATE 3
2,13:PRINT"Your Score ";SC:M1$="E5FG8A5GFEDC8R9":PLAY"O5"+M1$+":O6"+M1$:GOTO 60
570 '■■■■■■■■■■■■■■ Data         by Eiji Kamiya ■■■■■■■■■■■■■■
580 DATA "╭──╮╭──╮╭──╮╭─┬╮╭──╮","|   ||   ||  ─┤|   ||   |"
590 DATA "| ├─┤|  | ||   ||   || | |","|   ||   |├─ ||   ||   |"
600 DATA "╰──╯╰──╯╰──╯╰┴─╯╰──╯"
610 DATA 17,"2222622662663362","EEEEREDCCCCCCRDDDDDCCDEEEEDDDR"
```


★僕たちの学校には一応パソコンはあるけど，２人で１台を使っている。なんとも悲しい……。(東京都練馬区・YATSUON13才)……【影：もしかして，キーボードの右手と左手を各人が担当しているとか？編：そんな。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01V1.0/V2.0)用



炎が跳びはねる。帽子で受けとめろ

FIRE FAIRY

(ファイヤー フェアリー)

細谷　晴夫

ストーリー

昔あるところに妖精(ようせい)村という村がありました。そこに住んでいる火の精は，15才になるとリッパな火の精になるために，きびしい試練(しれん)をうけることになっていました。

入力方法

BASIC (CZ-8CB01/8FB01) を起動させ，プログラムを打ち込むだけ。マシン語を使っていますので，一応チェックサムもつけていますが，SAVEはするべきでしょう。

遊びかた

RUNしてしばらくすると，タイトルがでてきますので，スペース・キーまたはトリガボタンでスタート。

左下に現れる火の精を左右に動かし，スペース・キーまたはトリガボタンで帽子(ぼうし)をだして，それで放物運動してくる炎を受けとってください。炎にはいろいろな種類があり，それぞれ得点が異なります。

また，1面につき2，3回ぐらいの割り合いででてくる"？"を取ると，

- ○面数×1,000点
- ○残り人数が1人増える
- ○無条件で向こう岸までの橋がかかる

のどれかが得られます。

また，ある程度時間がたつと，向こう岸までの橋がかかりますので，それを渡って向こう岸までいくとクリアです。面が進むと炎の数が増えてくるので，ぐずぐずしてるとすぐパニックに陥(おちい)ってしまいます。

炎が帽子にではなく，火の精自身にさわるとブチブチという音と共に死にます。残りがなくなるとゲーム・オーバー。

また，数千点おきに残り人数が増えますので，がんばって得点をかせいでください。

おわりに

死んだときに帽子が残って，それに炎が入ると得点になるというようなこともありますが，あえてデバグしていません。また，炎がチラつくのは，まったく原因不明であります。直しようがないのであしからず（でもおもしろいからいいんじゃないかな）。

《第1表》プログラム

10～	イニシャライズ
200～	画面設定
400～	メイン・ルーチン（火の精，炎etc）
600～	帽子の処理
700～	炎出現
800～	得点表示
900～	面クリア
1000～	炎をとるルーチン
1100～	死に，ゲーム・オーバー
2000～	タイトル
3000～	キャラ・パターンetc
4000～	マシン語
5000～	PCG設定

《第2表》マシン語部

F000～	炎のワークエリア
F100～	炎動くルーチン
F200～	炎出現ルーチン
F228～	横2倍キャラPUT
F280～F2B7	キャラ・パターン・データ

リスト中のコントロールコードのだしかた

POKE&H01A2, &HB7[↵] とダイレクトで打ち込んだあと，[ESC] キーを1回押すごとに [CTRL]＋[D] キーで^Dが，[CTRL]＋[M] キーまたは [↵] キーで^Mが，[CTRL]＋[K] キーまたは [HOME] キーで^Kが，[CTRL]＋[O] キーで^Oがでます。

また，[ESC] キーを1回押すごとにカーソル・キーを押すと，その方向の矢印がでます。

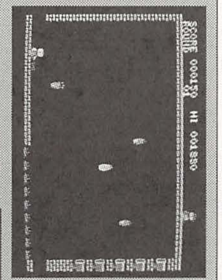
《第3表》主な変数

S	スコア
R	面数
L	残り人数
HI	ハイスコア
X	火の精X座標
H	帽子フラグ
M$(n)	炎データ・パターン
C$(n)	火の精キャラ・パターン

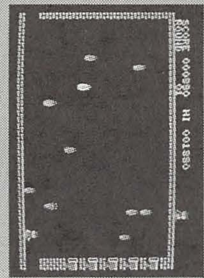


▲《写真1》スペース・キーかトリガボタンでスタート！

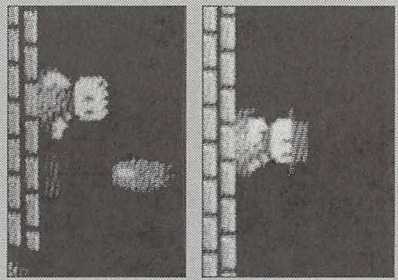
★No Smokingを，私は相撲の王様ではありませんと言ったのは，ぼくだけではないはずだ!!（東京都五日市市・うっしー牛島15才）……【影：小錦のことだったのか。小錦＝横綱じゃない＝ノー相撲キング。編：なるほど。】



▶《写真2》炎がピョンピョン跳びはねる。帽子で受けとめろ



▶《写真3》ある程度時間がたつと、橋がかかる。向こう岸に渡ろう



▶《写真4》かぶっている帽子を脱いでハイ炎を受けとめる

FIRE FAIRYのプログラム・リスト

```
10 ' ▬▬ INIT [1] ▬▬
20 CLEAR &HF000:POKE &H1A2,&HB7:INIT"CRT:"
30 DEFINT A-Z:DIM C$(6),M$(8),E$(3,2)
40 DEF USR=&HF100:DEF USR1=&HF200:DEF USR2=&HF228
50 WIDTH 80:CLS:PLAY 100
60 RESTORE 70:FOR I=1 TO 5:READ A$:KEYI,A$:NEXT
70 DATA FILES,AUTO,♭WIDTH40↰,LIST,RUN↰
80 CGEN 0:LOCATE 15,22:PRINT"WAIT...":CGEN 1
90 "MACHINE":"CHR":"PATTERN"
100 ' ▬▬ INIT [2] ▬▬
110 "TITLE"
120 S=0:R=1:L=4:US=3000:U=5000
200 ' ▬▬ SCREEN & INIT [3] ▬▬
210 CLS:CSIZE 2
220 FOR I=2 TO 20:LOCATE 0,I:PRINT#0,"◆";:LOCATE 76,I:PRINT#0,"◆◆";:NEXT
230 LOCATE 0,1:PRINT#0,STRING$(40,"♣");:LOCATE 0,23:PRINT#0,STRING$(20,"◆");STRI
NG$(9,"▲");"◆◆";:PRINT"ｷﾛ";
240 FOR I=4 TO 16 STEP 3:LOCATE 76,I:A$=USR2("×ﾞ時ﾞ"):NEXT
250 'LOCATE 76,22:A$=USR2(C$(2))
260 LOCATE 2,0:PRINT#0,"SCORE           HI";
270 LOCATE 2,1:PRINT#0,USING"ROUND      **";R;
280 IF L>1 FOR I=2 TO L:LOCATE I*4+52,0:A$=USR2(C$(1)):NEXT
290 "SCORE"
300 '
310 MEM$(&HF000,240)=STRING$(240,CHR$(0))
330 POKE &HF1F0,0,0,0,0
350 '
360 X=0:PP=1:E=1:H=0:RR=R¥2+2:T0=1:T1=500¥(R+4):TT=0:T2=0:T3=400+R*200:T4=0:IF R
R>9 RR=9
370 GOSUB 700:'T3=50
380 LOCATE 30,10:CSIZE 2:PRINT#0,USING"ROUND ##";R;
390 PLAY 140:PLAY"O5B1#GE#AG#DA#FD#GF#CG7:O5R4R#F1DO4AO5F#CO4#GO5F7:O5R4RR#C1O4#
AFB7":PLAY 100:LOCATE 30,10:PRINT#0,SPC(8);
400 ' ▬▬ MAIN
410 ' ▬▬▬▬▬▬▬ FIRE FAIRY
420 K=STICK(0) OR STICK (1):K1=STRIG(0) OR STRIG(1)
430 P=(K=6)*(X<(36+T4*40))-(K=4)*(X>0)
440 IF K1 GOTO 600 ELSE IF P=0 GOTO 460
450 PP=P:LOCATE X,22:A$=USR2(C$(3)):X=X+P*2:E=3-E
460 IF H GOSUB650
470 LOCATE X,22:A$=USR2(C$(3+E*PP)):IF X=76 GOTO 900
500 A=USR(0):F1=PEEK(&HF1F2):F2=PEEK(&HF1F3):IF F1 THEN 1000 ELSE IF F2 THEN 110
0
510 TT=TT+1:IF TT=T0 GOSUB 700
520 T2=T2+1:IF T2=T3 LOCATE 40,24:PRINT#0,STRING$(18,"♣");:T4=1:PLAY"O5E0#FB:O5D
0EA:O5C0DG"
530 IF INT(RND*400)=X AND T2>300 X1=INT(RND*(T4+1)*30)+10:A$=USR1(CHR$(4,X1,0,0,
4,0,4,6))
590 GOTO 420
600 ' ▬▬ HAT ▬▬
610 H=1:X0=X+PP*4:IF X0<0 THEN X0=0:X=4 ELSE IF X0>76 THEN X0=76:X=72
620 LOCATE X,22:A$=USR2(C$(3+3*PP))
630 LOCATE X0,22:A$=USR2("  ホ火")
640 GOTO 500
650 IF H=0 THEN RETURN
660 H=0:LOCATE X0,22:A$=USR2("    ")
670 RETURN
700 ' ▬▬ FIRE APPEARS ▬▬
710 A$=USR1(M$(INT(RND*RR))+CHR$(INT((RND*2.2)^2)+1))
720 TT=0:T0=INT(RND*T1)+4
740 RETURN
800 ' ▬▬ SCREEN SUB ▬▬
810 LABEL"SCORE"
820 LOCATE 14,0:PRINT#0,USING"**####";S;
830 LOCATE 36,0:PRINT#0,USING"**####";HI;
840 RETURN
900 ' ▬▬ ROUND CLEAR ▬▬
910 LOCATE 26,10:CSIZE 2:PRINT#0,USING"## ROUND CLEAR";R;:CSIZE 0
920 PLAY"O4C1EG#AG#AO5CO4#AO5CECEF6:O3#A4AGO4CO3A6:O3C4CCCF6"
930 R=R+1:GOTO 200
1000 ' ▬▬ POINT ▬▬
1010 POKE &HF1F2,0:P$=SCRN$(X0,21,5):IF F1=6 GOTO 1060
1020 PO=INT(RND*(R+2)+1)*10*F1
1030 LOCATE X0,21:PRINT USING"####";PO;:S=S+PO:IF S>HI HI=S
1035 "SCORE":PLAY"O4C0EBG"
1040 LOCATE X0,21:PRINT P$;
1045 IF S>US L=L+1:US=US+U:U=U+2000:PLAY"O5C0EGEGB-":IF L<8 LOCATE L*4+52,0:A$=U
SR2(C$(1))
1050 GOTO 400
1060 IF RND<.7 GOTO 1090
1070 IF RND<.8 IF L<7 LOCATE X0,21:PRINT"1UP";:L=L+1:LOCATE L*4+52,0:A$=USR2(C$(
1)):PLAY"O5C0EGEGB-":GOTO 1040 ELSE 1090
1080 IF T2<T3 LOCATE X0,21:PRINT"CLEAR";:T2=T3-1:PLAY 200:PLAY"O5AFDO4BO5FDO4BGO
5DO4BGEO4BGEC":PLAY 100:GOTO 1040
1090 PO=R*1000:GOTO 1030
1100 ' ▬▬ DEAD ▬▬
1110 POKE &HF1F3,0:SOUND 7,56:SOUND 8,15:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 1:LOCATE X,22:
A$=USR2(C$(3+E*PP)):A$=USR2(C$(3)):SOUND 1,INT(RND*10):FOR K=0 TO 30:NEXTK,J:A=U
SR(0):NEXT:SOUND 7,63
1120 GOSUB 650:L=L-1:IF L=0 THEN 1150
1130 LOCATE L*4+56,0:A$=USR2(C$(3))
1140 X=0:PP=1:E=1:H=0:GOTO 400
1150 ' ▬▬ GAME OVER ▬▬
1160 LOCATE 30,10:CSIZE 2:PRINT#0,"GAME OVER";
```


★この前,パソコンをこわしてしまった。もしかして,将来影さん2世になるかも……。(茨城県牛久市・佐藤雅樹16才)……【影：とんでもないウワサが流れているが,私がいつパソコンをこわしたと言うんだ。覚えがない。】

```
1170 PLAY"O5C1RRO4G#FG#G4GRB1RRO5C5:O4E1RRE#DEF4ERF1RRE5:O4C1RRC4C4C4R4#C1RRC5"
1180 I=0:WHILE(STRIG(0)=0 AND STRIG(1)=0 AND I<1000):I=I+1:WEND
1190 GOTO 100
1990 ' ━━ TITLE ━━
2000  LABEL"TITLE"
2010 CLS
2020 CSIZE 3:LOCATE 30,6:PRINT#0,"FIRE FAIRY";
2030 MEM$(&HF000,240)=STRING$(240,CHR$(0))
2040 A$=USR1(M$(4)+CHR$(1)):A$=USR1(HEXCHR$("0D02010004000303"))
2050 WHILE(STRIG(0)=0 AND STRIG(1)=0):COLOR INT(RND*7)+1:LOCATE 20,17:CSIZE 2:PR
INT#0,"HIT SPACE OR TRIGER !";
2060 COLOR 7:A=USR(0):WEND
2070 RETURN
2990 ' ━━ INIT [4] ━━
3000 LABEL"PATTERN"
3010 RESTORE 3020:FOR I=0 TO 6:READ C$(I):NEXT
3020 DATA "▄円人","■ 秒年","■ 円人","    ","●○課土","●○金木","♠♥金木"
3030 RESTORE 3040:FOR I=0 TO 6:READ A1$,A2$:MEM$(&HF280+I*8,8)=A1$+"↓←←"+A2$+CHR
$(0):NEXT
3040 DATA "  ","  ",▲,月日,タチ,ミム,ツテ,メモ,トナ,ヤユ,▀□,生〒,ワン,°•
3050 FOR I=0 TO 8:READ A$:M$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
3060 DATA 074AFF00060003,044AFF00040004,0A4AFF00030004,0A4AFF00050003,0D4AFF0004
0003
3070 DATA 044AFE00040004,0A4AFE00030004,0D4AFE00040003,104AFE00020004
3090 RETURN
3990 ' ━━ MACHINE LANGUAGE DATA ━━
4000 LABEL"MACHINE"
4010 RESTORE 4500:FOR I=&HF100 TO &HF270 STEP 16
4020 READ A$:A$=LEFT$(A$+STRING$(48,"0"),48):MEM$(I,16)=HEXCHR$(A$):NEXT
4030 '
4040 L=4500:RESTORE 4100:FOR I=&HF100 TO &HF27F STEP 16:A=0:READ B:FOR J=0 TO 15
4050 A=A+PEEK(I+J):NEXT
4060 IF A<>B THEN PRINT "ERROR IN";L:END
4070 L=L+10:NEXT
4080 RETURN
4090 '
4100 DATA  1839 , 2423 , 1564 , 2013 , 1231 , 2018 , 2280 , 2442 , 1756 , 1906 ,
 2184 , 2633 , 2438 , 2079 , 969 , 0 , 1388 , 1426 , 1261 , 1376 , 1478 , 1560 ,
 346 , 0
4490 ' F100-F1FF
4500 DATA 3E1EF5DD2100F0DD7E00B7C41BF10608
4510 DATA DD2310FCF13DF520EEF1C9DD4602DD7E
4520 DATA 0180FE023804FE4A380AAF9047DD7002
4530 DATA DD7E018032F0F1DD7E053C47DD4E03DD
4540 DATA BE04200D06010C79DDBE062004AF914F
4550 DATA 0CDD7103DD7005DD7E008132F1F1DD66
4560 DATA 00DD6E01AFCD81F12AF0F1DD7400DD75
4570 DATA 017CFE16CC90F1DD7E072AF0F1CD81F1
4580 DATA C9220E00878787C6805F16F2CD0B00C9
4590 DATA 24CD4D05444D11F6F4CDC2F1201001F2
4600 DATA F10AB7C0AFDD7700DD7E0702E1C911F4
4610 DATA F0CDC2F1280711FEFACDC2F1C03C32F3
4620 DATA F1C9C5CDD2F1280803CDD2F12802C1C9
4630 DATA C1C9D5ED78BA280A147ABB20F63E01D1
4640 DATA B7C9AFD1C9,0
4650 ' F200-F27F
4660 DATA DD2100F00E1EDD7E00B7280A0608DD23
4670 DATA 10FC0D20F1C906081ADD770013DD2310
4680 DATA F7C900000000000CD4A05444D1AED79
4690 DATA 1303031AED7913CD5CF21AED79130303
4700 DATA 1AED7901B0EF09444D3EA71E021604ED
4710 DATA 79031520FACD5CF21D20F2C901500009
4720 DATA 444DC9,0
```

```
4990 ' ━━ CHARACTER DATA ━━
5000 LABEL"CHR"
5010 DEFCHR$(32)=STRING$(24,CHR$(0))
5020 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("00000000000F1D3A0009191D3F3F7F7F00000000000F1830")
5030 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("0000000000F038DC8080C8D8FCFCFEFE0000000000F0180C")
5040 DEFCHR$(222)=HEXCHR$("352A1D2B17170F07FFFFFFFF7F7F3F1F3000000001000303")
5050 DEFCHR$(223)=HEXCHR$("AC5CB8FCE8E8D0E0FFFFFFFFEFEFCF80C0C18F08000C0C0")
5060 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("000000001E1E1F0F1F1F1FFF1E1E1F0F000000001E1E1F0F")
5070 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("00000000D0D0F0E0F0F0F0FED0D0F0E000000000D0D0F0E0")
5080 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("000A171F1E1E1F0F000A171F1E1E1F0F000A171F1E1E1F0F")
5090 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("00A0F0F0D0D0F0E000A0F0F0D0D0F0E000A0F0F0D0D0F0E0")
5100 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("00E7E700007E7E00EFEFEF00FEFEFE00EF080800FE808000")
5110 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("FFFFFF00007E7E00FF00FF00FEFEFE00FFFF0000FE808000")
5120 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("0000000000000000009191D3F3F7F7F00000000000A150A")
5130 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("00000000000000008080C8D8FCFCFEFE0000000000009028D0")
5140 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("0078DF8F8F8C8C8C00002271707070700078DF8F8F8F8F")
5150 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("0000FFFFFF0000000000AA55000000000000FFFFFFFFFF")
5160 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("00050F0F0B0B0F0700050F0F0B0B0F0700050F0F0B0B0F07")
5170 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("0050E8F87878F8F00050E8F87878F8F00050E8F87878F8F0")
5180 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("00216000004BD70A0021593D3F7FBE7F002160000041C300")
5190 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("8084060000902AD38044CADCFCFCFEFD8084060000000203")
5200 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("0008181F1F000000072F3F9FBFFFFF7F00081A1F1F0B170B")
5210 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("0010000804000000C0F8F8F8FEFEFEFC00108048C4A0D0A0")
5220 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("000818383038180027 3FBFBFFFFFFF7F00081A3D373B1F0B")
5230 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("0010040F05000000C0F8FCFFFFFEFEFC0010844FC5A0D0A0")
5240 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("0000000000000000000000FF1F1F1F000000000000000000")
5250 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("0000000000000000000000FFF8F8F8000000000000000000")
5260 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("000000000101010OFFFFFFFF7F7F3F1F152A1D2B17170F05")
5270 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("0000000080808000FFFFFFFFEFEFCF8A854A8DCE8E8D0A0")
5280 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("8C8C8EDF780000000707070200000000 8F8F8DDC7A020205")
5290 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("0000AA9F00000000000000000000000000FFFF5560F0F0F0F8")
5300 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("000820F0A000000031F3FFFFF7F7F3F000821F2A3050B05")
5310 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("0010181C0C1C1800E4FCFDFDFFFFFFFE001058BCECDCF8D0")
5320 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("152A152B0F170B05FFFFFEFC797C3E1F0000000103010000")
5330 DEFCHR$(255)=HEXCHR$("A8D4E8F4F8E8D0E0FF7F3F9FCE9E3C78000080C0E0C08000")
5500 RESTORE 5540
5510 FOR I=1 TO 8:READ A$,B$:A=VAL("&H"+A$):B=VAL("&H"+B$)
5520 DEFCHR$(A)=MIRROR$(MID$(CGPAT$(B),9))
5530 NEXT
5540 DATA EA,E1,EB,E0,EC,E3,ED,E2
5550 DATA FA,F1,FB,F0,FC,F3,FD,F2
5560 '
5570 I=&H21:GOSUB 5720
5580 FOR I=&H31 TO &H39:GOSUB 5720:NEXT
5590 FOR I=&H41 TO &H5A:GOSUB 5720:NEXT
5600 A$=CGPAT$(79):I=&H30:GOSUB 5730
5610 DEF CHR$(&H2A)=MID$(CGPAT$(48),9)
5620 '
5630 E=0:FOR I=&HE6 TO &HF6 STEP 16:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 2
5640 E$(E,K)=MID$(CGPAT$(I+J),K*8+9,8):NEXT
5650 E=E+1:NEXT J,I
5660 RESTORE 5660:DATA 1,0,2, 0,2,1, 1,2,1
5670 FOR I=&HC0 TO &HC4 STEP 2:READ A1,A2,A3
5680 E=0:FOR J=0 TO 16 STEP 16:FOR K=0 TO 1
5690 DEF CHR$(I+J+K)=E$(E,A1)+E$(E,A2)+E$(E,A3)
5700 E=E+1:NEXT K,J,I
5710 RETURN
5720 A$=CGPAT$(I)
5730 B$="":A2=0:FOR J=1 TO 8
5740 A1=ASC(MID$(A$,J,1))
5750 B$=B$+CHR$(A1 OR A2)
5760 A2=A1¥2:NEXT
5770 DEFCHR$(I)=B$+B$+B$:RETURN
5780 RETURN
```

★よく入浴剤などで疲労回復とあるが，それでは疲れがまたもどってきてしまうと思う。(神奈川県横浜市・市村一弘15才)……【影：誰だ私を呼ぶのは？編：誰も呼んでませんよ!!影：だって，ヒーローって言ったゾ!!】

X1turboシリーズ(CZ-8FB02 V1.0)用



サイコロのないスゴロクとでも申しましょう

MONSTER(モンスター) ROAD(ロード)

中西　弘幸

STORY

ある場所に，お金がたくさん落ちている道がありました。そのことを聞きつけた何人かが，お金を拾いにいきました。モンスターがいっぱいいる「MONSTER(モンスター) ROAD(ロード)」とも知らずに……。

HOW TO PLAY

まあ，内容はスゴロクです。[4] [6]キーまたはジョイスティックでパネルを選び，スペース・キーまたはトリガAで決定です。

そのパネルに書いてある数字のぶんだけ進みます。★印は好きな数だけ進めます。テンキーで入力してください。

バトルモード

“MN”と書かれた位置に止まると(第1図参照)モンスターとの戦闘になります。まず，パネルを選んで戦ってください。

POTION(ポーション)を選ぶと勝つ確率は低く，♥の場合に高くなります（第2図参照)。負けるとモンスターの攻撃力のぶんだけH.P.が減りますが，勝つとそのぶん経験値がもらえます。

レベルがあがるとMAX H.P.が増えます。

WIN

全員ゴールとすると（途中で死んでしまう者もある）ゲーム終了

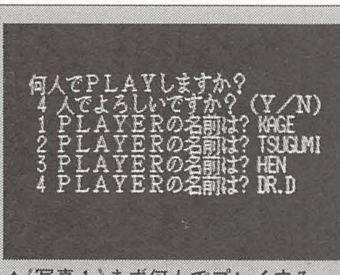
CHECKER FLAG

影：はい，影です。私の思うところによりますと，このゲームの良さは，スゴロク的要素があるにもかかわらず，サイコロの存在がウスイところにあると思いますが，現地のDr.Dさん，どうでしょう？

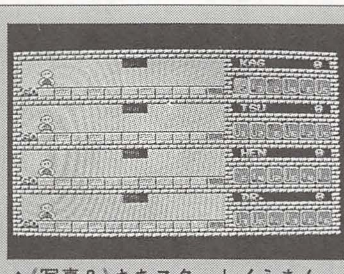
Dr.D：うーん，確かにそのとおりじゃ。

編：要するに，サイコロがないぶん，自分の作戦でゲームが進行するわけですね。

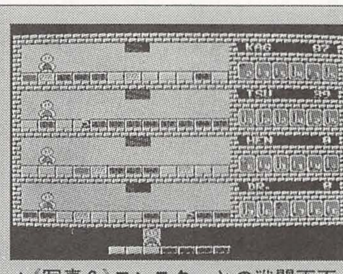
Dr.D：うむ。プログラムも長いわりには無駄がないし，なかなかいいぞ。ああ…ワシの存在もウスクなっていくぅ…。なんとかせねば。



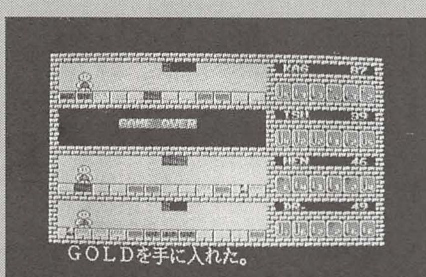
▲《写真1》まず何人でプレイするか，それぞれの名前を入力する



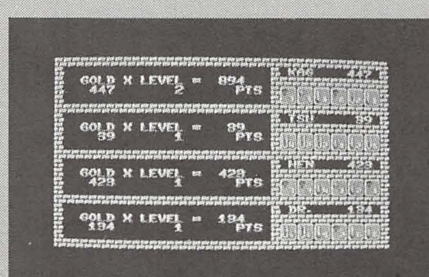
▲《写真2》さあスタート／うまくパネルを選んでゴールを目ざせ



▲《写真3》モンスターとの戦闘画面。経験値をかせいでレベルアップ／



◀《写真4》お金を拾ったぞ。おやゲーム・オーバーになってるのは？



◀《写真5》獲得ポイントの発表。持ち金×レベルで決まる。影さんの勝ち

★新しいベーマガ読者諸君／ かつては，つぐ美さんにも「かわいらしく，ういういしい」時期があったのだぞ。どうだ，おどろいて声もでないだろう。(大阪府高槻市・エキスパートルールセット16才)……【つぐ美：ムッ。】

です。ゴールの着順によりお金がプラスされます。最終的には，持っているお金の数×レベルのポイント数により勝敗が決まります。

LAST

結構(けっこう)遊べると思います。コンピュータとの対戦はプログラムが長くなるのでやめました。

それから，このゲームは高解像度で楽しんでください。

★ ★ ★

BLUE	NORMAL	何もありません
RED	?	止まるまでわかりません
GOLD	GOLD	止まるとGOLDが拾えます
MN	MONSTER	止まると戦闘です
||||||||	HIT POINT	体力が回復します

《第1図》道の種類

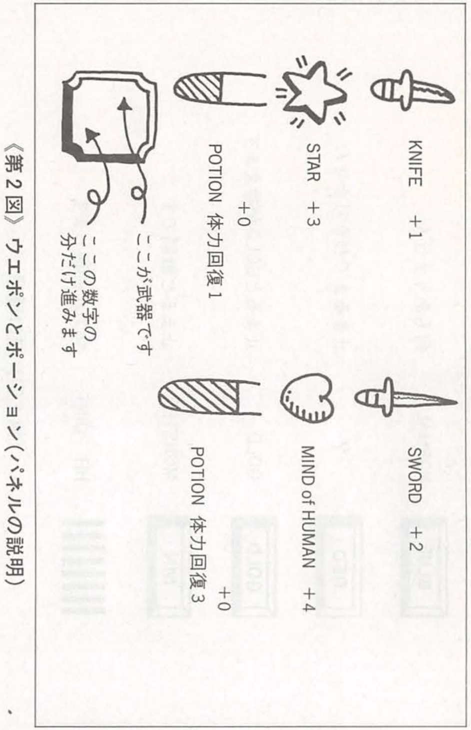
MONSTER ROADのプログラム・リスト

```
100 REM !!!!!!!!!! MONSTER ROAD !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
110 WIDTH 40,25:KMODE 1:KLIST 0:CLICK OFF:INIT:CLEAR:CLS 4:PLAY 200
120 DIM P$(7,6),A$(10),B$(10),ME$(16):PLAY "V1505:V1505:V1505"
130 GOTO 210
140 REM !!!!!!!!!! P. C. G. SET !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
150 FOR I=ASC("-") TO ASC("ﾑ"):READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
160 FOR I=32 TO 90:A$="":B$="":C$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
170 A$=A$+CHR$(A OR A/2 OR A*2):B$=B$+CHR$((A OR A/2)-A):C$=C$+CHR$(A OR A*2)
180 NEXT:D$=MID$(A$,1,3)+MID$(B$,4,5):D2$=MID$(C$,1,5)+CHR$(0,0,0)
190 LOCATE 11,8:PRINT USING "WAIT FOR ## TIMES";90-I:DEFCHR$(I)=C$+D$+D2$:NEXT
200 KEY 0,"130 GOTO 210"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13):END
210 REM !!!!!!!!!! TITLE !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
220 WIDTH 80
230 CLS:PRINT "何人でＰＬＡＹしますか?";
240 A=VAL(INPUT$(1)):IF A=>5 OR A=0 THEN 240 ELSE PRINT
250 PRINT A;"人でよろしいですか? (Y/N) ";
260 A$=INPUT$(1):IF A$<>"Y" THEN 230 ELSE PRINT
270 FOR I=1 TO A:PRINT I;"ＰＬＡＹＥＲの名前は";:INPUT NA$(I):NEXT
280 FOR I=1 TO A:NA$(I)=LEFT$(NA$(I),3):NEXT
290 REM !!!!!!!!!! CARD SET !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
300 RESTORE 1980:FOR I=1 TO 6:READ A$(I),B$(I):NEXT:FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 7
310 P$(J,I)=A$(I)+CHR$(29,29,31)+B$(I)+CHR$(175+J):NEXT:NEXT
320 REM !!!!!!!!!! PANEL SET !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
330 RESTORE 1990:PL$="":FOR I=1 TO 5:READ A$:PL$=PL$+A$:NEXT
340 REM !!!!!!!!!! MESSAGE SET !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
350 RESTORE 2050:READ PR$:FOR I=1 TO 14:READ ME$(I):NEXT
360 REM !!!!!!!!!! CHARACTER SET !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
370 CH$=CHR$(29,29,31):SP$="  "+CH$+"  "
380 UP$(1)="ｿﾀ"+CH$+"ﾁﾂ":UP$(2)="ｿﾀ"+CH$+"ﾃﾄ":UP$(3)="ｿﾀ"+CH$+"ﾁﾄ":G(4)=0
390 UP$(4)="ｿﾀ"+CH$+"ﾃﾂ":X(1)=1:X(2)=1:X(3)=1:X(4)=1:G(1)=0:G(2)=0:G(3)=0
400 MAX(1)=3:MAX(2)=3:MAX(3)=3:MAX(4)=3:HP(1)=2:HP(2)=2:HP(3)=2:HP(4)=2
410 EX(1)=0:EX(2)=0:EX(3)=0:EX(4)=0:GM(1)=0:GM(2)=0:GM(3)=0:GM(4)=0
420 FOR I=1 TO A:GM(I)=1:NEXT:HI=1:GD(1)=300:GD(2)=200:GD(3)=100:GD(4)=50
430 REM !!!!!!!!!! STAGE SET !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
440 WIDTH 40:CLS:CGEN 1
450 LINE(0,0)-(38,20),"ﾅ",BF:FOR I=1 TO 16 STEP 5:LINE(1,I)-(24,I+3),"ﾑ",BF
460 LINE(26,I)-(37,I)," ",BF:LINE(26,I+2)-(37,I+3)," ",BF:NEXT
470 FOR I=3 TO 18 STEP 5:FOR J=26 TO 36 STEP 2
480 LOCATE J,I:PRINT P$(INT(RND*7)+1,INT(RND*6)+1):NEXT:NEXT
490 FOR PY=1 TO 4:GOSUB 620:GOSUB 680:NEXT
500 FOR I=1 TO 4:LOCATE 3,I*5-3:PRINT UP$(I):NEXT
510 REM !!!!!!!!!! MAIN LOOP !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
520 IF GM(1)+GM(2)+GM(3)+GM(4)=0 THEN 1540
530 FOR PY=1 TO A:GOSUB 870
540 ON GM(PY)+1 GOTO 600:GOSUB 700
550 ON Q2-4 GOSUB 810,810:ON Q1-6 GOSUB 840
560 CO=0:FOR I=1 TO Q1*2:X(PY)=X(PY)+1:GOSUB 680
570 CO=(CO MOD 3)+1:PLAY CHR$(67+CO):NEXT
580 RO=INSTR("ﾈﾊﾌﾎﾅ",SCRN$(3,PY*5-1,1))
590 ON RO GOSUB 890,920,1310,1030,1600
600 NEXT:GOTO 510
610 END
620 REM !!!!!!!!!! STATUS WRIGHT !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
630 LOCATE 26,PY*5-4:PRINT "             ":LOCATE 12,PY*5-4:PRINT "ﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑﾑ"
640 LOCATE 27,PY*5-4:PRINT NA$(PY):LOCATE 30,PY*5-4:PRINTUSING "#######";G(PY)
650 LOCATE 13,PY*5-4:PRINT STRING$(MAX(PY)," ")
660 LOCATE 13,PY*5-4:PRINT STRING$(HP(PY),"ｷ"):RETURN
670 END
680 REM !!!!!!!!!! PANEL WRIGHT !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
690 LOCATE 1,PY*5-1:PRINT MID$(PL$,X(PY),24):RETURN
700 REM !!!!!!!!!! CARD SELECT !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
710 GX=26:GY=PY*5-2:GX1=27:GY1=PY*5-1
720 PLAY "C0":GOSUB 780:LOCATE GX,GY:CREV 1:PRINT P$(Q1,Q2):CREV
730 ST=STICK(0)+STICK(1):SR=STRIG(0)+STRIG(1)
740 DX=((ST=4 AND GX>26)-(ST=6 AND GX<36))*2
750 IF DX<>0 THEN LOCATE GX,GY:PRINT P$(Q1,Q2):GX=GX+DX:GX1=GX1+DX:GOTO 720
760 IF SR=0 THEN 730 ELSE LOCATE GX,GY:PRINT SP$:PLAY "D0C0:R0E0D0"
770 LOCATE GX,GY:PRINT P$(INT(RND*7)+1,INT(RND*6)+1):RETURN
780 REM !!!!!!!!!! CARD ? !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
790 Q1$=SCRN$(GX1,GY1,1):Q2$=SCRN$(GX,GY,1):Q1=INSTR("-ｱｲｳｴｵｶ",Q1$)
800 Q2=INSTR("ｷｸｺｻｼｽ",Q2$):RETURN
810 REM !!!!!!!!!! HIT POINT UP !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
820 HP(PY)=HP(PY)+(Q2-4)*2-1:IF HP(PY)>MAX(PY) THEN HP(PY)=MAX(PY)
830 GOSUB 620:PLAY "O1C0+C0O3C0+C0O5C0+C0O5":RETURN
840 REM !!!!!!!!!! INPUT NUMBER !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
850 CSIZE 1:LOCATE 8,21:PRINT#0 "移動数 (1～9) ?";:CSIZE
860 Q1=STICK(0):IF Q1=0 THEN 860 ELSE PLAY "C0":GOSUB 870:RETURN
870 REM !!!!!!!!!! MESSAGE CLEAR !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
880 CONSOLE 21,3,0,38:CLS:CONSOLE:RETURN
890 REM !!!!!!!!!! RED PANEL !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
900 ME=VAL(MID$(PR$,INT(RND*54)+1,1))
910 ON ME GOSUB 920,950,990,1030,1050,1080,1190,1230,1270:RETURN
920 REM !!!!!!!!!! GET GOLD !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
930 CSIZE 1:LOCATE 2,21:PRINT#0 ME$(1):G(PY)=G(PY)+INT(RND*50)+1:CSIZE
940 PLAY "O7C1D1E1O5":PAUSE 10:GOSUB 620:RETURN
950 REM !!!!!!!!!! LOSE GOLD !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
960 CSIZE 1:LOCATE 2,21:PRINT#0 ME$(2):G(PY)=G(PY)-INT(RND*50)+1:CSIZE
970 PLAY "O3C1D1E1O5":IF G(PY)<0 THEN G(PY)=0
980 PAUSE 10:GOSUB 620:RETURN
990 REM !!!!!!!!!! WARP !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1000 CSIZE 1:LOCATE 2,21:PRINT#0 ME$(3):WP=(INT(RND*20)-10)*2:CSIZE:PAUSE 20
1010 FOR I=1 TO WP STEP SGN(WP):PLAY "D0C0":X(PY)=X(PY)+SGN(WP)
1020 PLAY "O3C0O5":GOSUB 680:NEXT:RETURN
1030 REM !!!!!!!!!! H・P 回復 !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1040 CSIZE 1:LOCATE 2,21:PRINT#0 ME$(4):Q2=5:GOSUB 810:PAUSE 5:RETURN
1050 REM !!!!!!!!!! H・P 吸収 !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1060 CSIZE 1:LOCATE 2,21:PRINT#0 ME$(5):HP(PY)=1:CSIZE:GOSUB 620
1070 PLAY "O6C1-C1O4C1-C1O2C1-C1O5":PAUSE 5:RETURN
1080 REM !!!!!!!!!! 賭 !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1090 CSIZE1:LOCATE 2,21:PRINT#0 ME$(6):CSIZE:PLAY"O7C1D1E1O5":PAUSE10:GOSUB870
```

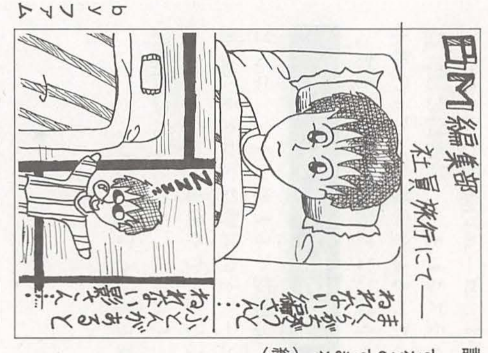
★7月号の特集で，分解されたフロッピーを見て，4，5年前ディスケットを食べた影さんを思いだしたのは，私だけだろうか。(北海道北見市・TANちゃん19才)……【影：じつは，今回も撮影した後ゴチになりました。】

```
1100 K1=INT(RND*4)-2:LOCATE 12,22:PRINT K1:PLAY "C0":LOCATE 12,22:PRINT "  "
1110 IF STRIG(0)+STRIG(1)<>-1 THEN 1100 ELSE LOCATE 15,22:PRINT "X"
1120 LOCATE 12,22:PRINT K1:PAUSE 5
1130 K2=INT(RND*50):LOCATE 17,22:PRINT K2:PLAY "C0":LOCATE 17,22:PRINT "  "
1140 IF STRIG(0)+STRIG(1)<>-1 THEN 1130 ELSE LOCATE 21,22:PRINT "="
1150 LOCATE 17,22:PRINT K2:PAUSE 5
1160 K3=K1*K2:LOCATE 23,22:PRINT K3:G(PY)=G(PY)+K3:PLAY "C1D1E1"
1170 IF G(PY)<0 THEN G(PY)=0
1180 PAUSE 20:GOSUB 620:RETURN
1190 REM !!!!!!!!!!  CARD  CHANGE  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1200 CSIZE1:LOCATE2,21:PRINT#0 ME$(7):CSIZE:FOR I=1 TO 6:LOCATE 26+I*2-2,PY*5-2
1210 PRINT SP$:PLAY"O3C1E1D1O5":PAUSE1:NEXT:FOR I=1 TO 6:LOCATE 26+I*2-2,PY*5-2
1220 PRINT P$(INT(RND*7)+1,INT(RND*6)+1):PLAY"C2":PAUSE1:NEXT:RETURN
1230 REM !!!!!!!!!!  誰かと位置交換  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1240 SW=INT(RND*4)+1:CSIZE 1:LOCATE 2,21:PRINT #0 SW;ME$(8):CSIZE
1250 IF GM(SW)=0 THEN 1240 ELSE PLAY "C0D0E0D0C0":PAUSE 20
1260 SWAP X(PY),X(SW):GOSUB 680:SWAP PY,SW:GOSUB 680:PY=SW:PLAY "C0":RETURN
1270 REM !!!!!!!!!!  GOLD  交換  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1280 SW=INT(RND*4)+1:CSIZE 1:LOCATE 2,21:PRINT #0 SW;ME$(9):CSIZE:PLAY "F0C0"
1290 IF GM(SW)=0 THEN 1240 ELSE  PAUSE 20:SWAP G(PY),G(SW):GOSUB 620
1300 SWAP PY,SW:GOSUB 620:PY=SW:RETURN
1310 REM !!!!!!!!!!  戦闘画面  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1320 KO=INT(RND*3)+1:CSIZE 1:LOCATE 2,21:PRINT#0 ME$(10);KO:PLAY "O3F1O5":CSIZE
1330 GOSUB 700:AC=INSTR("ｷｸｺｻ",Q2$)+1:GOSUB 870:PLAY "O3C1D1E1O5":LOCATE 11,23
1340 PRINT STRING$(7,"ﾌﾍ");:LOCATE 11,23:PRINT STRING$(AC,"ﾆﾇ");
1350 TX=11:FOR I=1 TO INT(RND*15)+15:LOCATE TX,21:PRINT UP$(PY):PLAY "C0D0"
1360 LOCATE TX,21:PRINT SP$:TX=TX+2:IF TX=>24 THEN TX=11
1370 NEXT:LOCATE TX,21:PRINT UP$(PY):V=INSTR("ﾆﾌ",SCRN$(TX,23,1))
1380 PLAY "C1D1E1F1G1":PAUSE 10:GOSUB 870:ON V GOSUB 1390,1430:RETURN
1390 REM !!!!!!!!!!  WIN  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1400 CSIZE 1:LOCATE 2,21:PRINT#0 ME$(11):CSIZE:PLAY "C1D1E1":EX(PY)=EX(PY)+KO
1410 PAUSE 5:IF EX(PY)=>3 AND MAX(PY)<12 THEN GOSUB 1470
1420 RETURN
1430 REM !!!!!!!!!!  LOSE  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1440 CSIZE 1:LOCATE 2,21:PRINT#0 ME$(12):CSIZE:PLAY "O3D1O5":HP(PY)=HP(PY)-KO
1450 PAUSE 5:IF HP(PY)=<0 THEN GOSUB 1500:RETURN
1460 GOSUB 620:RETURN
1470 REM !!!!!!!!!!  LEVEL  UP  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1480 CSIZE 1:LOCATE 2,21:PRINT#0 ME$(13):CSIZE:PLAY "E1D1C1E1D1C1":CSIZE
1490 MAX(PY)=MAX(PY)+1:EX(PY)=EX(PY)-3:GOSUB 620:PAUSE 5:RETURN
1500 REM !!!!!!!!!!  GAME  OVER  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1510 CSIZE 1:LOCATE 2,21:PRINT#0 ME$(14):CSIZE:PLAY"O3C1D1E1D1C1R0C1O5":CSIZE
1520 LINE (1,PY*5-4)-(24,PY*5-1)," ",BF:CFLASH 1:LOCATE 8,PY*5-3
1530 PAUSE 5:PRINT "GAME OVER":CFLASH:GM(PY)=0:RETURN
1540 REM !!!!!!!!!!  GAME  OVER  2  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1550 PAUSE 5:FOR I=1 TO A:LINE(1,I*5-4)-(24,I*5-1)," ",BF
1560 LOCATE 3,I*5-3:PRINT USING "GOLD X LEVEL =######";G(I)*(MAX(I)-2)
1570 LOCATE 3,I*5-2:PRINT USING " ###      ##      PTS";G(I),(MAX(I)-2)
1580 PLAY "C1E1":PAUSE 5:NEXT:PAUSE 50
1590 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 210 ELSE 1590
1600 REM !!!!!!!!!!  GOAL  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1610 LOCATE 8,PY*5-3:PRINT USING "BONUS ###";GD(HI):PLAY "O7C1D1E1O5"
```

```
1620 G(PY)=G(PY)+GD(HI):GOSUB 620:PAUSE 5:HI=HI+1:GM(PY)=0:RETURN
1630 REM !!!!!!!!!!  DATA  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1640 DATA F676F6F6FA06FC00F07070000000000F2727272FA06FC00
1650 DATA FA1AFAC2FA06FC00F818F8000000000FA1AFAC2FA06FC00
1660 DATA FA1AFA9AFA06FC00F818780000000000FA1A7A1AFA06FC00
1670 DATA DADAFAFA1AE6FC00D8D8F8000000000DADAFAFA1A06FC00
1680 DATA FAC2FA1AFA06FC00F8C0F8000000000FAC2FA1AFA06FC00
1690 DATA FAC2FACAFA06FC00F8C0F8000000000FAC2FACAFA06FC00
1700 DATA EEEEC20686AEFC002020F06040000000002222FA725206FC00
1710 DATA 7FFFFFFFFFFBFBFB7FC0808080888887FC0808080889898
1720 DATA 7FFFFBFBFBFBFBFB7FC0888888888887FC0889898989898
1730 DATA FBFBC1C1E3E37F008888BC9898C000009898BC8080C07F00
1740 DATA 7FFFFBFBF0C1E1EB7FC08888BC9890807FC08888BE9C9480
1750 DATA 7FFFE1C0C0E1F3F77FC094BEBE9C88807FC0808080808080
1760 DATA 7FFFEEEEEEEEEEEE7FC0A2A2A2A2A27FC0A2A2A2A2A2A2
1770 DATA 7FFFEEEEE2E2E2E27FC0A2A2BEBEBEBE7FC0A2A2A2A2A2A2
1780 DATA E2E2E2E2DCE17F00BEBEBEBE9CC00000A2A2A2A29CC07F00
1790 DATA FCF1EAD5C8D5EAF100030F1D1D1F0F03FCF3EFDDDDDFEFF3
1800 DATA 3F4FA713AB53A74F00C0F0B8B8F8F0C03FCFF7BBBBFBF7CF
1810 DATA CCB870606080C7DF0C3B776F7F30071FCCB8706070B0C7DF
1820 DATA 331D0E060601637B30DCEEF6FE0C6078331D0E060E0D637B
1830 DATA CCBB776F6F80C7DF0C3870607030071FCCB8706070B0C7DF
1840 DATA 33DDEEF6F601637B301C0E060E0C6078331D0E060E0D637B
1850 DATA FEFEFE00EFEFEF00FE808000EF080800FEFC8000EFCF0800
1860 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF00FF808080808000FFFFFFFFFFFFF80
1870 DATA 00FEFEFEFEFEFEFE00FE0000000000000FEFCFCFCFCFC00
1880 DATA 00FF8080808080FF00FFFFFFFFFFF8000FF808080808080
1890 DATA 00FE0202020202FE00FEFCFCFCFCFC0000FE00000000000
1900 DATA 00FF8092A489BFFF00FF80B6AD9BBF8000FFFFFFFFFFFF80
1910 DATA 00FE064E9626FEFE00FE04DCB46CFC0000FEFCFCFCFCFC00
1920 DATA 00FF8080808080FF00FFA2B6AAA2A28000FF808080808080
1930 DATA 00FE0202020202FE00FE88C8A898880000FE000000000000
1940 DATA 0000000000000000AAAAAAAAAAAAAAAA0000000000000000
1950 DATA FCFEFEFEFEFEFEFEFC0400000000000FC0602020202020202
1960 DATA FFFFFFFFFFF7F008080808080C00000808080808080C07F00
1970 DATA FFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFF
1980 DATA "ｷﾏ","ｹ","ｸﾏ","ｹ","ｺﾏ","ﾐ","ｻﾏ","ﾐ","ｼﾏ","ｾ","ｽﾏ","ｾ"
1990 DATA GOﾆﾇﾊﾋﾆﾇﾊﾋﾆﾇﾆﾇﾊﾋﾆﾇﾆﾇﾆﾇﾈﾉﾊﾋﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾆﾇﾊﾋﾆﾇﾆﾇﾆﾇﾌﾍﾆﾇﾆ5
2000 DATA ﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾊﾋﾆﾇﾆﾇﾎﾎﾆﾇﾆﾇﾈﾉﾈﾉﾆﾇﾆﾇﾊﾋﾈﾉﾆ4
2010 DATA ﾊﾋﾊﾋﾊﾋﾈﾉﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾆﾇﾆﾇﾆﾇﾈﾉﾊﾋﾈﾉﾊﾋﾈﾉﾊﾋﾌﾍﾌﾍﾆﾇﾆﾇﾆﾇﾈﾉﾌﾍﾆ3
2020 DATA ﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾆﾇﾆﾇﾊﾋﾊﾋﾈﾉﾈﾉﾊﾋﾊﾋﾎﾎﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾆﾇﾆﾇﾆﾇﾌﾍﾆﾇﾆﾇﾆﾇﾆﾇﾆ2
2030 DATA ﾈﾉﾊﾋﾈﾉﾈﾉﾈﾉﾊﾋﾊﾋﾊﾋﾊﾋﾊﾋﾈﾉﾆ1ﾌﾍﾌﾍﾌﾍﾅGﾅOﾅAﾅLﾅ!ﾅ!ﾅﾅﾅﾅﾅﾅ
2040 DATA ﾅﾅﾅﾅﾅﾅ
2050 DATA "11111222223333333444444555555556666666667777778888999"
2060 DATA "ＧＯＬＤを手に入れた。","ＧＯＬＤを失った。"
2070 DATA "風に飛ばされた。","Ｈ・Ｐが回復した。"
2080 DATA "落し穴にはまった。","賭をしましょう。","カードを全て交換。"
2090 DATA "ＰＬＡＹＥＲと位置交換。","ＰＬＡＹＥＲとＧＯＬＤを交換。"
2100 DATA "怪物が現われた。功撃力","戦いに勝った。","戦いに負けた。"
2110 DATA "ＬＥＶＥＬが上がった。","ＭＯＮＳＴＥＲに殺された。"
```



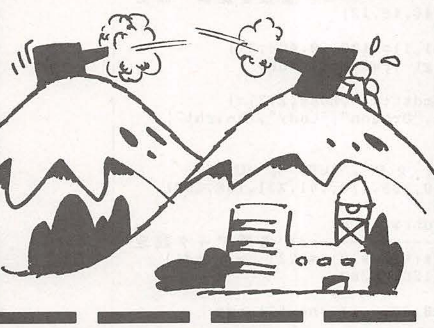
《第2図》ウエポンとポーション（パネルの説明）



評…するどすぎる（編）

★試験をひかえていた僕は，親に見つからないように，フロに入りながらベーマガを読んだ。つぎの日，ぬれたベーマガを捨て，新しいのを買った。(三重県桑名市・**コータロー15才**)……【**編**：毎日フロで読んでほしい。】

X68000用



爆発時の効果やアイテムが加わった

移植版

とりでの攻防

軽澤 誉

遊びかた

まず対戦モードを選ぶ。自分の順番になったら，角度と強さを入力する。角度入力をやり直したい場合には，強さを入力するときにそのままリターン・キーを押すか，0を入力する。

こうして弾を飛ばして，先に3回相手のとりでを破壊したほうの勝ちになる。

山は弾をぶつけてくずすことができる。弾は風の影響を強く受ける。

しばらくすると上空にアイテムが出現する。それぞれの効果はつぎのとおりである。

爆弾…弾の破壊力が増大する。山をくずせる範囲が大きくなる。

かさ…自分のとりでの周囲にバリアを張る。最大で3重に張れる。あまりメリットがないものである。

時計…数回連続して攻撃できる。

「貫」…1発しか使えないが，最強の兵器である。山を一気に貫通して進む。

「咲」…ホルンの奏でる旋律とともに，美しい高山植物が咲く。

プログラムについて

89年5月号を見ておもしろそうなゲームをみつけたので移植した。N-88BASICで実際に動いているところは見ていない。プログラム自体は乱数の範囲やメッセージ，画面まわりを参考にした。

スピードはオリジナルのほうが速いと思う。行数も3倍近くあるが，元がシンプルなだけに付け加えたものが多い。

新たに付いた，対AUTO時の思考ルーチンだが，それは状況によって乱数を調整する方法をとっている。慣れれば人間が負けることはあまりないと思う。やはり人間対人間が本筋だろう。

爆煙の処理は安易なやりかたのわりに，良く見えているので，ラッキーだった。

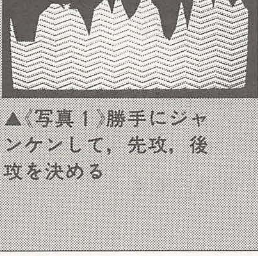
効果音は重厚で，緊迫したイメージで作った。ADPCM並のリアリティをめざした爆発音がもう一つというところか（行き当たりばったりの作りかただし）。

なお，プレイを中断するには，弾が飛んでいる最中に[HELP]キーを押すこと。

★　★

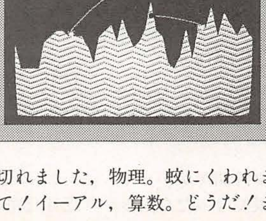
《第1表》変数表

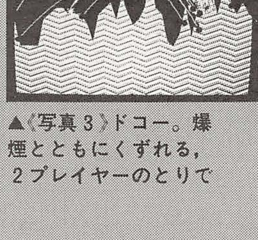
変数	内容
PX，PY	弾の座標
XV，YV	弾の移動量
dg，ag	角度（入力用／内部演算用）
ve	強さ
wd	風力
turn	どちらのプレイヤーの処理をしているか
count	1ゲームの総ループ回数
vtx( )	山をつくる頂点のY座標
hgt	とりで間の山の高さの平均
AI ( )	プレイヤーの種類。0…人間　1…コンピュータ



▲《写真1》勝手にジャンケンして，先攻，後攻を決める

▼《写真2》攻撃は交互に行なう。角度と強さを入力して発射





▲《写真3》ドコー。爆煙とともにくずれる，2プレイヤーのとりで

▼《写真4》なんだなんだ，高山植物が咲きみだれちゃったぞ



★こけました，古典。切れました，物理。蚊にくわれました，化学。負けるな，家庭。（三重県上野市・あっしゃ17才）…【影：私だって！イーアル，算数。どうだ！まいったか!!編：影さんらしいだじゃれですね。】

移植版とりでの攻防のプログラム・リスト

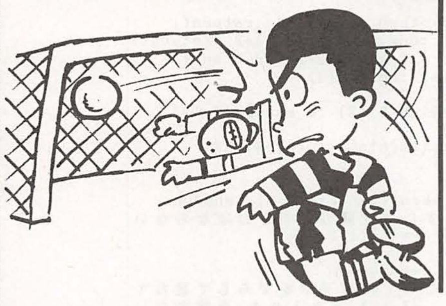
```
 10 str title$(3)[45]={  /**  かつて誰も知らなかった闘いが始まった          **/
 20                      /**  戦慄の山岳地帯で繰り広げられる必死のバトル    **/
 30                      /**  本日封切り  たったいまX68000にも登場！ **/
 40  "†Strategic Simulation Game†","とりでの攻防",
 50  "原作  大高 準一郎 [ﾏｲｺﾝBASIC Magagine 1989.5]","軽澤  誉 1989.5"}
 60 /*----------------------------------------------/* 変数を定義・設定
 70 int h,i,j,k,l,m,n,r,x,y ,AI(1),palh(3)={104,140,48,12}
 80 int first,turn,count,cng,stl,ox,oy,tm,mode
 90 int vtx(42),yama(1023)  ,sco(1),thru(1),adrs(1,1)={120,10,408,31}
100 float px,py,xv,yv,ag,ve ,dg,tt,wd,br(1),rad,hgt :rad=pi()/180#
110 str docoh$="＼ドコー／" ,YN$="YyNn",prpt$
120 str in$[4],sp$,flw$,wm$ ,angl(1) ,player(1) ,mdtt(3) ,toss(2,2)={
130   "グー","チョキ","パー","軍艦","沈没","潜艦","Dragon","Lady","Knight"}
140   angl={"180°⊥0°  ","  0°⊥180°"}
150   player={"青い少女","むらさきオジサン" }
160   mdtt={"1P 対 2P","1P 対 AUTO","AUTO 対 2P","AUTO 対 AUTO"}
170 char spr(255),stc(11)={235,175,235,167,235,169,235,170,141,231,138,209}
180 for i=0 to 11 :sp$=sp$+chr$(stc(i)) :next
190 flw$=chr$(&HEB)+chr$(&HB3) :prpt$=chr$(&H81)+chr$(&HDE)
200 /*-----------------------------------------------------/* 各種データ設定
210 screen 1,2,1,1 :vpage(0) :randomize(val(right$(time$,2))*123) :m_read()
220 color[,57084,51062] :palet(127,65535) :palet(126,64280)
230 for j=0 to 4 :for i=0 to 16
240    y=i+j*16 :line(0,y,32,y+16,i) :line(32,y+16,63,y,i) :next :next
250    get(0,17,63,80,yama) :wipe() :apage(1)
260 for j=0 to 7 :for i=0 to 7
270    put(i*64,j*64,i*64+63,j*64+63,yama) :next :next
280 bg_scroll(0,0,0) :bg_set(0,0,1) :sp_off() :sp_disp(1) :sp_make()
290 /*---------------------------------------/* M A I N  R O U T I N E
300 while 1 :sco(0)=0 :sco(1)=0
310 repeat :mountain() :console 0,32,0
320  if first=0 then { first=1
330     color  2 :locate  8, 5 :print title$(0)
340     color 13 :locate 10, 7 :print title$(1)
350     color  2 :locate 10,11 :print title$(2)
360               locate 10,13 :print title$(3) :select(10,16) }
370  for i=0 to 1:br(i)=8 :thru(i)=0 :next :stl=0 :count=0 :cng=0
380   repeat :repeat :until inkey$(0)=""
390     score(0,27) :score(1,42) :if count=0 then jangkeng()
400     operate() :if turn=1 then ag=rad*(180#-dg) else ag=rad*dg
410     shell() :in$=inkey$(0) :count=count+1
420     if cng=0 then turn=-(turn=0) else cng=cng-1
430     if count mod 8=0 then { k=514+rnd()*5+int(rnd()*4)*256
440        m_play(1,2,3) :bg_put(0,rnd()*22+5,rnd()*6+3,k) }
450   until stl=1 or asc(in$)=22 :score(0,27) :score(1,42)
460  until sco(0)=3 or sco(1)=3 or asc(in$)=22 :console 3,29,0 :cls :print
470     if asc(in$)=22 then print " *中断しました  " else {
480     for i=6 to 8:m_assign(i,i+8) :next
490     print " *";sco(0);"対";sco(1);"で ";
500     print player( -(sco(0)<sco(1)) );" の勝利となりました"
510     m_play(6,7,8) :for i=0 to 5000 :next }
520  locate 0,7:print " *再度プレイしますか? (Y/N)"
530  repeat :i=strrchr(YN$,asc(inkey$(0)))
540    if i>-1 and i<4 then if i>1 then end else break
550  until 0 :select(1,10) :endwhile :end
560 func kwait() /*-----------------------------------/* キー入力があるまで待つ
570  int w :repeat :w=w+1 :until inkey$(0)<>"" or (mode=3 and w>300):endfunc
580 func operate() /*---------------------------------------------/* 数値を入力
590  wind() :locate 7,0 :print "90°"
600          locate 3,1 :print angl(turn) :color turn+1
610   console 3,29,0 :cls :print " *";player(turn) :repeat
620   console 4,1,0 :repeat
630   if AI(turn)=0 then input " *仰角[-30-210]=";dg else { /*?- 思考ルーチン
640      yv=vtx(adrs(turn,1)) : py=vtx(adrs(1-turn,1))-yv :px=hgt-yv
650      dg=45-pow(rnd(),3)*15#+pow(rnd(),1.5#)*20#
660      tt=rnd()*23# :dg=dg-(int(tt)=1)*rnd()*40#
670      if thru(turn)>0 or tt>22# then { if py>32 then dg=rnd()*15 else {
680        if py<-48 then dg=rnd()*32+25 else dg=rnd()*24+12
690     }} else {if py<-32 then dg=dg+7# else if py>16 then dg=dg-6#
700               if px<-32 then dg=dg+9# else if px>32 then dg=dg-6#
710    } :if tt<1# then dg=(rnd()*180+(rnd()*180-30))/2#
720   } :until dg<=210# and dg>=-30# :print " *仰角=";dg;
730   console 6,1,0 :repeat :ve=0#
740   if AI(turn)=0 then input " *初速度[0-16]=";ve else { /*?!--- その2 --
750      ve=10.8#+pow(rnd(),1.7#)*4# :if yv>300# or hgt<yv then ve=ve+1#
760      if py>32 then ve=ve-0.8# else if py<-32 then ve=ve+0.8#
770      if thru(turn)>0 then ve=16.5#-rnd()*2# :if py>32 then ve=ve-2#
780      if tt<1# then ve=16.5#-pow(rnd(),3#)*15#
790      if turn=0 then ve=ve-wd/4#-py/128# else ve=ve+wd/4#-py/128#
800    } :until ve<=16.5# and ve>=0#            :print " *初速度=";ve;
810  until ve>0# :endfunc
820 func score(p,x) :console 0,32,0 :color p+1 /*----------/* 現在の得点を表示
830  locate x,0 :print "Player";p+1
840  locate x,1 :print player(p)+" :"; :color 3 :print itoa(sco(p)) :endfunc
850 func select(x,y) :/*-------------------------/* ゲームモードメニューの選択
860  j=0 :m_assign(6,12) :m_assign(7,13)
870  repeat :for i=0 to 3 :locate x,i+y
880    if i=mode then color 7 :print prpt$; else color 1:print "  ";
890    print mdtt(i) :next :repeat :in$=inkey$(0) :until in$<>"" :i=asc(in$)
900    if i=13 or i=32 then m_play(6,7) :color 3 :cls :break
910    mode=mode+(i=30)-(i=31) :if i>=49 and i<=52 then mode=i-49
920  mode=mode and 3 :until 0
930  AI(0)=mode shr 1 :AI(1)=mode and 1 :endfunc
940 func shell() /*----------------------------------------------弾の処理
950  console 0,32,0 :px=adrs(turn,0) :py=vtx(adrs(turn,1))-16
960  tm=0 :i=thru(turn) :xv=ve*cos(ag)*0.75# :yv=-ve*sin(ag)
```


★ファンタジーゾーン，首を長くして待っています。少々時間がかかってもいいから，完ペキにしてくださいネ。(埼玉県川口市・畑　義文16才)…【影：あんまり首が長くなったら困るから近日発売!!編：完ペキ!!】

```
 970  repeat :m_assign(6,11) :tm=(tm+1) mod 7 :if tm=1 then m_play(6)
 980    ox=px :oy=py :px=px+xv+wd/4# :py=py+yv :yv=yv+0.37#
 990    if px<0 or px>511 or py>519 then break
1000    if py>-9 then {sp_set(0,px+8,py+8;519+turn*256,3)
1010      k=bg_get(0,px¥16,py¥16) :if k>0 then {
1020      if (k and 255)<>1 then { m_assign(6,6) :m_play(6)
1030          bg_put(0,px¥16,py¥16,0) :sp_off(0) }
1040      switch (k and 255)
1050        case 5 :flower()    :return() :case 6 :thru(turn)=i+1 :return()
1060        case 4 :barrier()   :return() :case 3 :cng=int(rnd()*3)+2 :return()
1070        case 2 :br(turn)=14 :return() :case 1 :if k¥256-2<>turn then {
1080            fire(1-turn) :sco(turn)=sco(turn)+1 :return()}
1090      endswitch }} else sp_off()
1100    if point(px,py)<128 and py>-1 then { m_assign(6,12) :m_assign(7,13)
1110      m_play(6,7) :bomb(px,py,br(turn),246,0)
1120      if br(turn)<=8# then br(turn)=8# else br(turn)=br(turn)-0.25#
1130      if i=0 then break
1140    }
1150  line(ox,oy,px,py,222) :until 0 :sp_off(0) :thru(turn)=i+(i>0) :endfunc
1160 func flower() /*----ああ花よ枯れる日まで待たずに僕は貴方を殺さねばならない
1170  int i,j :m_play(4,5) :for i=1 to 19 :x=i*26 :y=vtx(i*2)-14
1180  symbol(x-12,y-27,flw$,1,2,2,126,0)
1190  line(x-1,y,x,y,127) :paint(x,y-1,127) :next :endfunc
1200 func bomb(x,y,r,c,h) /*--------/* 球を描く・ここでは扁平率をずらして重ねて
1210  int i,j :for j=0 to 2:for i=0 to r          /*--/* p a i n t を使わない
1220  circle(x,y,i,c+i*h,0,360,400-j*50) :next :next :endfunc
1230 func barrier() /*------------------------------/* エネルギー防御隔壁を張る
1240  int i :tt=0# :r=22+int(rnd()*3)*10 :m_assign(7,9) :m_assign(8,10)
1250  x=adrs(turn,0) :y=vtx(adrs(turn,1))-8 :for i=0 to 23
1260  bomb(x+cos(tt)*r,y+sin(tt)*r,6,1,2) :if (i and 1)=0 then m_play(7,8)
1270  tt=tt+pi()/12# :next :endfunc
1280 func jangkeng() /*---------------------------------/* イニシアチブを決める
1290  console 3,5,0 :cls
1300  repeat :i=int(rnd()*3) :j=int(rnd()*3) :until i<>j :k=int(rnd()*3)
1310  if i-j<0 then turn=0 else turn=1
1320  if abs(i-j)=2 then turn=1-turn
1330  print " *";player(0);" は ";toss(k,i);" を出しました"
1340  print " *";player(1);" は ";toss(k,j);" を出しました"
1350  print " *先攻は ";player(turn);" です" :kwait() :endfunc
1360 func wind() /*-----------------------------------------/* 風の吹く量を決める
1370  sp$="" :wm$="" :h=15 :console 0,3,0 :color 3
1380  wd=rnd()*7#-3# :k=int(wd)
1390  for i=1 to abs(k) :sp$=sp$+chr$(&H80)+chr$(&H1D+(k>0)):next
1400  if k<0 then h=h+k :wm$=sp$+"0" else wm$="0"+sp$
1410  locate 16,0:print "風向" ;k
1420  locate  h,1:print "   "+wm$+"   " :endfunc
1430 func fire(n) /*----------------------------------------------/* 家屋全焼
1440  sp_off() :j=adrs(n,1) :m=0 :count=0 :stl=1 :if n=0 then i=14 else i=50
1450  console 3,29,0 :color 3 :locate i-4,vtx(j)¥16-4 :print docoh$
1460  m_assign(7,7) :m_assign(8,8) :m_play(7,8) :for h=0 to 500 :next
1470  for h=0 to 500 :next :repeat :m=m+1
1480  for h=0 to 30 :k=33026+int(rnd()*2)*16384
1490  sp_set(h,rnd()*13+i*8+10,rnd()*36+vtx(j)-36,k,3)
1500  next :until inkey$(0)<>"" or (mode=3 and m>3) :console 3,5,0 :cls
1510  print " *";player(n);" を破壊しました" :print :m_tempo(150)
1520  print " *";player(1-n);" は1ポイント取得しました" :kwait() :endfunc
1530 func mountain() /*------------------------------------------/* 山を、猫
く
1540  apage(0): vtx(0)=int(rnd()*12)*16+192 :j=rnd()*192 :h=rnd()*192
1550  for i=1 to 42
1560    r=(int(rnd()*11)-5)*16 :if i=10 or i=32 then r=0
1570    y=vtx(i-1)+r :if y<176 or y>415 then i=i-1:continue else vtx(i)=y
1580  next :for i=10 to 31 :hgt=hgt+vtx(i) :next :hgt=hgt/22#
1590  bg_fill(0,0) :sp_off() :console 3,29,0 :cls
1600  for i=0 to 9 :palet(255-i,hsv(j,31-i*3,31-i*3))
1610      fill(0,pow(2,i)¥4,511,pow(2,i+1-(i=9))¥4,255-i) :next :vpage(3)
1620  for i=0 to 14 :palet(15-i,hsv((h+i*2)mod 192,31-i*1.6#,15+i*1.2#)) :next
1630  for i=0 to 41 :line(i*13-1,vtx(i),i*13+11,vtx(i+1),100) :next
1640  paint(0,511,0) :bg_put(0, 7,vtx(10)¥16-1,513)
1650                 bg_put(0,25,vtx(31)¥16-1,769) :endfunc
1660 func sp_make() :sp_clr(0) /*----------------------------/* スプライト定義
1670  apage(0) :symbol(0,0,sp$,1,1,1,1,0) /*------------/* これ ⇒ [illegible]咲貫
1680  for i=1 to 15 :sp_color(i,rgb(i+16,i*2+1,i*2+1),1) :next
1690  for h=0 to 3 :for i=0 to 14 :j=hsv(i*2+palh(h),31-i*2,i+16)
1700   sp_color(15-i,j,h+2) :next :next :bomb(104,8,7,1,2)
1710  for i=2 to 15 :for j=0 to 95 :if point(j,i)>0 then pset(j,i,i)
1720  next :next :paint(10,10,1) :h=0
1730  for i=0 to 6 :x=i*16 :h=h+1 :n=0 :for l=0 to 15
1740  for m=0 to 15 :spr(n)=point(x+m,l) :n=n+1 :next
1750  next :sp_def(h,spr) :next :endfunc
1760 func m_read() /*- ♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪-/* MML
1770  str a,b,c :char vic(4,10) :m_init() :m_tempo(150)
1780  for i=1 to 16 :m_alloc(i,1000) :next
1790  m_vget(65,vic) :vic(0,5)=0 :m_vset(69,vic) /*-♪♪♪♪♪♪-/* @65 Non LFO
1800    a="l16v10@39o5"  :b="l6v13e3g<d3.c3>gf3.e3eefg a3.g1"
1810    c="l64v14@62q1 aa-gg-fee-dd-c>bb-"
1820  m_trk(1,a+"f8 de-f4.") :m_trk(2,a+"d8>b-<cd4.") :m_trk(3,a+">b-8fgb-4.")
1830  m_trk(4,"@35o4"+b) :m_trk(5,"@41o3"+b)
1840  m_trk(6,"l64@11o1v12e @54o7v14c @12o0f")
1850  m_trk(7,"q7o1l24 v13@69 t132 e&v14b&v13e& v13d&c&>b")
1860  m_trk(8,"q7o1l24 v13@48 e&v15@62b>@12g <@48fv13@69v6e")
1870  m_trk(9,"l32@22o2v15ar16a8") :m_trk(10,"y51,84l32@22o2v15ar16a8")
1880  m_trk(11,"l64@62o2v10 dc<c<<c< c>>c<c<c> >c>c>>c<c< <c>c<c<c <c>c>c>c>c")
1890  m_trk(12,"o3"+c+c+c) :m_trk(13,"r48y55,44o3"+c+c+c)
1900  m_trk(14,a+"q8f8fg{fdf}4 a2") :m_trk(15,a+"q7d8de-{d>b-a}4<q8f+2")
1910  m_trk(16,a+"q7>b-8ab-{fff}4<q8d2") :endfunc
1920 /* ch1-3 --アイテム出現 /* ch4-5 --花のテーマ      /* ch6 --アイテム当たり
1930 /* ch7-8 --爆発音      /* ch9-10 --バリアー発生音 /* ch11  --弾飛び音
1940 /* ch12-13 --砦撃破音   /* ch14-15 --勝利ファンファーレ
```


★わーい。またOFに載ったゾ!! みんな見てるかい(まだ載るかどうかわからないのに、こんなことを書いていいのだろうか？ねえ影さん)。(岡山市・今川佳信13才)…【影：なんでこのハガキが載るのがわかったんだ？】

X68000(X-BASIC V2.0)用



2人用スポーツ・ゲームが大好評

移植版

SOCCER
サッカー

LUM 2

はじめに

定評(ていひょう)のあるMSXスポーツ・ゲームのひとつ，ベーマガ'88年2月号の「サッカー」を移植してみました。

あ・そ・ぼっ!!

ジョイスティックが2本必要です。

タイトル画面でスペース・キーまたはトリガ1，2を押すとゲームがはじまります。

トリガボタンでキック。これは長く押すほど高くボールがあがります。

スティックを上に入れるとジャンプです。スティックを入れている長さによって速さが変わります。

自分の真上にボールがあるときにキックをすると，オーバーヘッド・キックです。

先に15点入れたほうの勝ちです。

プログラムについて

MSXは持っていないので，移植といっても，不完全なところがあるかもしれません（とくにパレット)。タイトル等は自作です。

ドット数のちがいでゲーム画面が上にかたよっていますが，気に入らなければ各自で直してください。

ほとんど原作のままgoto, gosub文を使っていますので，入力時は行番号に気を付けてください。

できれば，キャラも自作したかったのですが，なにせいそがしいものですから………。

《第1表》変数表

X1，Y1……プレイヤー1の座標
X2，Y2……プレイヤー2の座標
g1…………プレイヤー1の得点
g2…………プレイヤー2の得点
DX，DY……ボールの座標

バイッ！だっちゃ!!

短いほうだと思うので，ぜひ入力してくださいね。

それじゃ………またね～だっちゃ!!

P.S.

Special Thanks to秘境の地「白尾」に住むX1愛好家の良久君，他多勢。

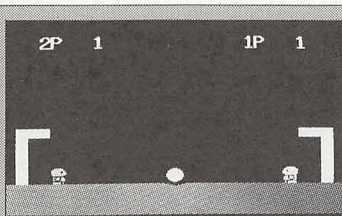
★参考

ベーマガ'88年6月号「BALL BALL」

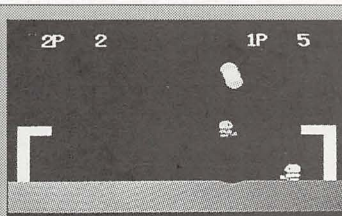
★　★



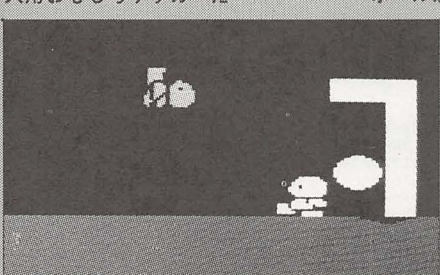
▲《写真1》タイトル画面。2人用おもしろサッカーだ



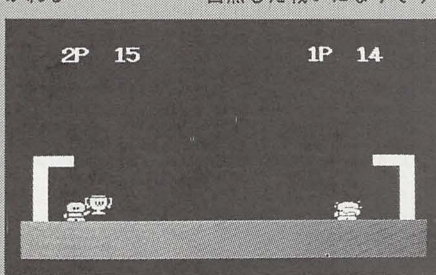
▲《写真2》得点が入るたびにボールが中央におかれる



▲《写真3》キックの応しゅう。白熱した戦いになりそう



◀《写真4》それっ！オーバーヘッド・キックだ！



◀《写真5》15点先取したほうの勝ち。いい試合だったぞ

★みんな！編集部をほめたりけなしたりするのはもうやめよう!!ネタで勝負だ!!(東京都江東区・Yes²15才)
…【影：そのとおり!!真にOFをきわめるにはねりこんだネタあるのみだ!!私をけなして，どこが楽しいんだ!!】

```
   1 /*  変数宣言 ******************************************
   2 int i,j,k,q1,q2,q:dim str d(7)[64]
  10 /*  初期設定 ******************************************
  11 key 3,"contrast(14)@M":key 7,"w.96:col.3@M"
  12 screen 0,2,1,1:console 0,16,0:window(0,0,511,511)
  13  vpage(3):color 7
  14 contrast(0):wait(300):cls:sym(50,100,"しばらく我慢するっちゃ！！",1,2,0,25
5,0,2,2,51,101,0,0,0):contrast(14):set_chr():set_snd()
  15 contrast(0):wait(300):cls:wipe():sym(50,100,"ＬＵＭ２　ＰＲＥＳＥＮＴＳ",1
,2,0,255,0,2,2,51,101,0,0,0):contrast(14):wait(800):set_screen():set_tit()
  16   title()
  20 /*  イニシャライズ ************************************
  21 x1=224:y1=152:x2=48:y2=152:p1=1:p2=4:j1=0:j2=0:v1=9:v2=9:bx=136:by=152:yy=
0:bc=0:bb=0:o1=0:o2=0
  30 gosub 710:gosub 840
  50 /*  移動 **********************************************
  60 s1=stick(1)
  70 if j1 then goto 90
  80 x1=x1+(((s1=6)*(x1<239))-((s1=4)*(x1>32)))*8
  90 if o1 then goto 120
 100 sp_set(1,x1,y1,257,3)
 110 /*
 120 s2=stick(2)
 130 if j2 then goto 150
 140 x2=x2+(((s2=6)*(x2<239))-((s2=4)*(x2>32)))*8
 150 if o2 then goto 180
 160 sp_set(2,x2,y2,16897,3)
 170 /*  キック ********************************************
 180 if o1 then gosub 540:if o1 then goto 210
 190 if strig(1) then p1=2:sp_set(1,x1,y1,258,3):gosub 420 else p1=1
 200 /*
 210 if o2 then gosub 590:if o2 then goto 240
 220 if strig(2) then p2=5:sp_set(2,x2,y2,16898,3):gosub 470 else p2=4
 230 /*  ジャンプ ******************************************
 240 if s1=8 then j1=1:gosub 360
 250 if j1 then gosub 360
 260 /*
 270 if s2=8 then j2=1:gosub 390
 280 if j2 then gosub 390
 290 /*  ボール ********************************************
 300 if by>148 then yy=bb:by=152
 310 by=by-yy:yy=yy-1:bx=bx-bc:if bx<32 or bx>239 then m_play(5):bc=-bc
 320 sp_set(0,bx,by,256,3):sp_set(3,bx,168,260,3)
 330 gosub 620
 340 goto 60
 350 /*  ジャンプ・サブ ************************************
 360 y1=y1-v1:v1=v1-1:if v1=-10 then v1=9:j1=0
 370 return
 380 /*
 390 y2=y2-v2:v2=v2-1:if v2=-10 then v2=9:j2=0
 400 return
 410 /*  キック・サブ **************************************
 420 if abs((x1-8)-bx)<16 and abs(y1-by)<12 then bc=13:bb=4 else goto 520
 430 if strig(1)=0 then gosub 830:return
 440 bc=bc-1:bb=bb+1:if bc=2 then gosub 830:return
 450 goto 430
 460 /*
 470 if abs((x2+8)-bx)<16 and abs(y2-by)<12 then bc=-13:bb=4 else goto 570
 480 if strig(2)=0 then gosub 830:return
 490 bc=bc+1:bb=bb+1:if bc=-2 then gosub 830:return
 500 goto 480
 510 /*  オーバー・ヘッド・キック **************************
 520 if not(abs(x1-bx)<10 and abs((y1-16)-by)<12 and j1=1) then return
 530 gosub 830
 540 bc=8:bb=10:o1=1:bx=bx-12:by=by+16:if by>152 then o1=0:return
 550 sp_set(1,x1,y1,259,3):return
 560 /*
 570 if not(abs(x2-bx)<10 and abs((y2-16)-by)<12 and j2=1) then return
 580 gosub 830
 590 bc=-8:bb=10:o2=1:bx=bx+12:by=by+16:if by>152 then o2=0:return
 600 sp_set(2,x2,y2,16899,3):return
 610 /*  判定 **********************************************
 620 if bx< 33 and by>112 then sp_set(0, 32,by,256,3):gosub 840:goto 650
 630 if bx>238 and by>112 then sp_set(0,239,by,256,3):gosub 840:goto 680 else r
eturn
 640 /*  ゴール ********************************************
 650 q1=q1+1:gosub 700:if q1=15 then goto 730
 660 goto 690
 670 /*
 680 q2=q2+1:gosub 700:if q2=15 then goto 770
 690 wait(50):goto 20
 700 /*  スコア表示 ****************************************
 710 locate 3,0:print using "2P  ##";q2:locate 23,0:print using "1P  ##";q1:ret
urn
 720 /*  ゲーム・セット ************************************
 730 wait(70):sp off()
```

X68000

★影さん,「黄色」にはある伝説があります。さて，どんな伝説があるのでしょうか？(北海道札幌市・FMK13才)…【影：そんなの簡単だ！「ある伝説」だろう！編：それを言っちゃあ問題にならないでしょう!!もー！】

```
 740 sp_set(2,216,152,262,3):sp_set(4,229,146,261,3):sp_set(1,43,152,519,3)
 750 goto 790
 760 /*
 770 wait(70):sp_off()
 780 sp_set(1,216,152,263,3):sp_set(4,56,146,517,3):sp_set(2,43,152,518,3)
 790 q1=0:q2=0:wait(200)
 810 repeat:locate ,,0:until asc(inkey$(0))=32 or strig(1)+strig(2)>0:goto 16
 820 /*  サウンド  ****************************************
 830 m_play(1,2):return
 840 m_play(3,4):return
 850 end
 1000 /*  背景設定  ****************************************
 1010 func set_screen()
 1020   contrast(0):wait(300):wipe():palet(5,rgb(8,20,4))
 1030     fill(8,352,32,360,255):fill(223,352,247,360,255)
 1040     fill(8,360,16,408,255):fill(239,360,247,408,255)
 1050     fill(0,408,255,440,5)
 1400 endfunc
 2000 /*  タイトル  ****************************************
 2010 func set_tit()
 2020   palet(2,rgb(31,16,0)):palet(3,rgb(29,29,8)):palet(4,rgb(8,2,31))
 2030   for i=0 to 1:apage(i):for j=0 to 1:sym(25-15*j,70-15*j,"ＳＯＣＣＥＲ",3,
5,0,2,0,2,2,26-15*j,71-15*j,4-i,0,0):next
 2040   for k=0 to 80:line(0,40+2*k+i,255,40+2*k+i,0):next:next
 2050   apage(0):sym(20,180,"ＰＵＳＨ　ＳＴＡＲＴ　ＢＵＴＴＯＮ",1,2,0,1,0,2,2,2
1,181,0,0,0)
 2100 endfunc
 2200 func title()
 2210   contrast(0):wait(300):cls:sp_off():palet(1,0):for i=0 to 1:home(i,256,0)
:next
 2220   contrast(14):for i=256 to 511:home(0,i,0):home(1,511-i,0):wait(0.2#):nex
t
 2230   i=0:repeat:locate ,,0:palet(1,rgb(i,i/8,i/2)):i=i+1 and 31:wait(5):until
 asc(inkey$(0))=32 or strig(1)+strig(2)>0
 2240   contrast(0):wait(300):for i=0 to 1:home(i,0,256):next:contrast(14)
 2400 endfunc
 2500 /*  ウエイト  ****************************************
 2510 func wait(w):int k:for k=0 to 10*w:next
 2520 endfunc
 2600 /*  シンボル  ****************************************
 2610 func sym(x1,y1,st;str,h,v,mo,p1,an,h1,v1,x2,y2,p2,h2,v2)
 2620   for m=0 to h1:for n=0 to v1:symbol(x1+m,y1+n,st,h,v,mo,p1,an):next:next
 2630   for m=0 to h2:for n=0 to v2:symbol(x2+m,y2+n,st,h,v,mo,p2,an):next:next
 2900 endfunc
 3000 /*  スプライト設定  **********************************
 3010 func set_chr()
 3020    datas()
 3030    dim char c(255):int r,v:sp_init():sp_clr():sp_off():sp_disp(1)
 3040      for k=0 to 7
 3050        for i=0 to 31
 3060          r=val("&h"+mid$(d(k),1+i*2,2))
 3070            for j=0 to 7
 3080               r=r*2
 3090                 if r>255 then v=k+1:c(i*8+j)=v:r=r-256 else v=0:c(i*8+j)=v
 3100            next
 3110          next
 3120        sp_def(k,c)
 3130      next
 3140   /*
 3150   dim int sp_c(8)={0,65504,65535,65535,65535,1,55260,65535,65535}
 3160   for i=0 to 1:for j=0 to 8:sp_color(j,sp_c(j)+(sp_c(j)=65535)*63527*i,1+i
):next:next
 3400 endfunc
 4000 /*  サウンド設定  ************************************
 4010 func set_snd()
 4020   m_init():m_tempo(200)
 4030   for i=1 to 8:m_alloc(i,100):m_assign(i,i):next
 4040   m_trk(1,"v15@45l16o1y48,0p1e&d&c"):m_trk(2,"v15@45l16o1y49,40p2e&d&c")
 4050   m_trk(3,"v15o4@27l64y50,0p1|:15de:|"):m_trk(4,"v15o4@27l64y51,60p2|:15de
:|")
 4060   m_trk(5,"v13@2l32o2cdcc")
 4400 endfunc
 4500 /*  スプライト・データ  ******************************
 4510 func datas()
 4520   d={
 4530     "000003C00FF01FF83FFC3FFC7FFE7FFE7FFE7FFE3FFC3FFC1FF80FF003C00000",
 4540     "03F007F80FFC0DFC1DFC1FFC0FFC07F8000006D80EE80EE80F18000005F805F8",
 4550     "03F007F80FFC0DFC1DFC1FFC0FFC07F8000007780F7CEFDCEFC0F000F9F801F8",
 4560     "007E007E003E003E003E0C063E3A7F787778FF7AFF3AFF5BFF6BFF777F733E32",
 4570     "FFFF1FF803C00000000000000000000000000000000000000000000000000000",
 4580     "0FF00000DFFB9FF99FF99D599D59DD5B5EBA6FF64FF207E00180018007E00FF0",
 4590     "0FE01FF03FF83FF83D783D783FF81FF3000F5FEEDFECDFF0C0001FF03EF83EF8",
 4600     "000247E01FF83FFCBFFC3C0D3BF017FC07FE5B0EDCF6DFF4C0001FF03EF83EF8"
 4610   }
 4620 endfunc
60000 /*  ごくろうさまだっちゃ！！
60010 /*                     ｂｙ　ＬＵＭ２
```

★BASICを勉強しようと思いMSX２＋を買う計画を立てた。ところが親が将来を考えて，資金を援助するから，ＰＣ-98にしなさいと言う。ひえーっ。(三重県四日市市・㋟15才)…【影：Dr.,私も計画立てたんですが…。】

PB-100シリーズ用

磁石を使ったドタバタ・ゲーム

磁力侵略（じりょくしんりゃく）

小沼修司



ストーリー

われらが地球に，マグネット星人が侵略（しんりゃく）してきた。目には目を，磁石（じしゃく）には磁石を，ということで地球では強力な電磁石（でんじしゃく）が開発され，磁石の同極の反発力を利用した作戦にでることにした。

操作方法

左右から中央へとマグネット星人（N極…n，S極…s）が攻めてきます。中央が，地球が開発した電磁石（■SS■）です。4キーを押すと電磁石の左側の極が，6キーを押すと電磁石の右側の極が変化します。5キーを押すと両方が変化します。

これらの操作でマグネット星人の極と同じに合わせ，マグネット星人をはね飛ばすことができます。

同じ極にしないと，逆に引きつけてしまい，侵略されてしまいます。3回侵略されるとゲーム・オーバーです。



▲《写真1》左右からマグネット星人が攻めてくる

《第1表》変数表

変数	内容
A＄～F＄，＄	キャラクター
H	電磁石の極(左)
I	電磁石の極(右)
J	左側からくるマグネット星人の決定
K	右側からくるマグネット星人の決定
S	スコア
T	ミス
V	時間かせぎ用
Z	ループ用



▲《写真2》同極の反発力を利用してはね飛ばせ！



▲《写真3》ぐえーっ，引きつけてしまうとアウト

磁力侵略のプログラム・リスト

```
P0
  10 VAC
  20 $="            ":A$
     ="n":B$="s":C$=
     " ":D$="S":E$="
     N"
  30 PRINT CSR4;"■
     ■";
  40 J= INT( RAN#*3)
     :K= INT( RAN#*3
     )
  50 IF KEY="4";H=H+
     1
  60 IF KEY="5";H=H+
     1:I=I+1
  70 IF KEY="6";I=I+
     1
  80 IF H=2;H=0
  90 IF I=2;I=0
 100 F$=A$(J)+ MID(1
     ,3):G$= MID(6,3
     )+A$(K):$=F$+G$
 110 PRINT CSR0;F$;
     CSR8;G$; CSR5;D
     $(H); CSR6;D$(I
     );
 120 IF MID(4,1)=A$(
     H);T=1
 130 IF MID(5,1)=A$(
     I);T=1
 140 IF T≠1 THEN 180
 150 FOR Z=1 TO 20:
     PRINT CSR5;"  "
     ; CSR5;D$(H); C
     SR6;D$(I);: NEX
     T Z
 160 Y=Y+1: IF Y≠3;T
     =0: GOTO 20
 170 PRINT : PRINT S
     ;"0pts.": GOTO
     10
 180 PRINT CSR3;C$;
     CSR8;C$;
 190 S=S+1:V=100-20*
      INT(S/10): IF
     V<1;V=1
 200 FOR Z=1 TO V: N
     EXT Z: GOTO 40
```



Dr.D：ポケコンは，限られた小さな画面内で，いかにゲーム性を発揮させるかが大事だ。つまり，アイデアにかかってくるわけだな。

編：このゲームは，磁力を題材にしていますが，理科の勉強中に思いついたのかな？ところで，ポケコンはひとつのコーナーとしていますので，どんな機種でも投稿受けつけますよ。



by 菅野義裕

評…この一大ボケ野郎（影）

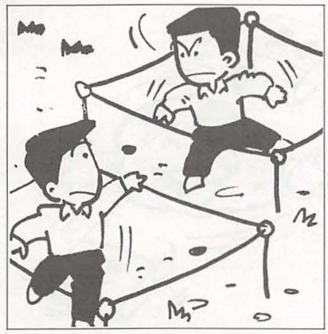
★粗大ゴミの日に，X1が捨ててあった。もしや影さんが…。（千葉県市川市・たくあん11才）……【編：マイコン・ルームに見かけないX1が置いてあったのは……。影：私がかわりにゴミ屋さんに持っていかれました。】

PB-100シリーズ(要増設RAM)用

ポケコン・シミュレーションの決定版

H・A・K(エッチ エー ケー)

成本　智幸



ゲームの遊びかた

まず画面にはMAPが表示されます。画面上に"■"で表示されるのが自分の領土(りょうど)で，"□"で表示されるのが敵の領土です。空白はまだ自分の領土でも敵の領土でもない地域です。

そして自分は1ターンにつき1回しか行動できません。

まず入力した後，[S][0]ではじまります。まずタイトル表示後コンティニュー・プレイについて聞いてきます。[N]を選択した場合のみ，レベルを聞いてきます。ちなみに1は敵がどんどん攻め込むものの，軍隊(ぐんたい)自体はあまり強くなりません。そして3は敵があまり攻め込まないものの，軍隊は早く強くなります。このとき5を選ぶと敵のレベルがランダムで決まります。

さてレベルの設定が終わったところで進行手順です。まずは現在のMAPを見たら[EXE]を押してください。つぎに"〔W〕or〔M〕(A)？"と表示されるはずです。軍隊を移動し領土を拡大したいなら[W]。自軍増強，国民忠誠度(ちゅうせいど)上昇，その他金もうけをしたいなら[M]を押してください。このとき[A]を選べば，ステータスを見ることができます。

[W]を選んだ場合，その後でどこのエリアに軍隊を移動したいか聞いてくるので，左から3番目のエリアに軍を移動したければ3と入力してください。もし移動した先に敵がいたりすると戦(いくさ)モードに入ります。

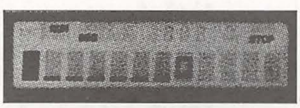
そして[M]を選択した場合は"〔H〕or〔A〕？"と聞いてくるので自軍増強なら[H]，国民忠誠度を上昇させたり，輸出で金もうけをして，つぎのターンで軍を強くしたりしたいときは[A]を選択してください。その後いくら投資するか聞いてくるので，投資したい額を入力してください。

もし，[A]と答えた場合，さらに"〔I〕or〔O〕"と聞いてくるので，[I]で投資した額だけ物資を輸入し国民に配(くば)り，国民忠誠度を上昇させます。[O]を選ぶと国民から買った品を全部輸出することで軍資金がもらえます。

さて何か一つ行動を終えたなら，税金がちょっとだけ入ってきて，敵のターンとなります。その後再びマップが表示され自分のターンになります。

この繰り返しでゲームを進めて，七つあるいは八つの部分を占領するとゲームが終わります。

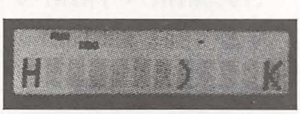
★
★　★



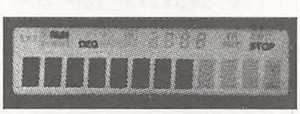
▲《写真1》最初のMAP。それぞれ一つの領土を持つ



▲《写真2》軍隊の移動か自軍増強などかの選択画面



▲《写真3》戦モード。左が自分だ。軍事力は大丈夫？



▲《写真4》八つの領土すべて制圧したぞ。大勝利！

H・A・Kのプログラム・リスト

```
P0
  5 PRINT "  =H・A・K=": DEFM (5): GOSUB #7
 10 Q$="_":R$="■":S$="□":$="H      K"
 20 PRINT "   START!";: FOR T=0 TO 50: NEXT T: PRINT
 30 INPUT "[W]or[M](A)",W$
 40 IF W$="W"; GOSUB #2
 50 IF W$="M"; GOSUB #1
 60 IF W$="A"; PRINT "$=";V,"C=";J: IF Z(5)≤.4; PRINT "J=";P: GOTO 30
 65 IF W$="A" THEN 30
 70 Z(4)=Z(4)+1: IF Z(4)≥N;Z(4)=0: GOSUB #3
 80 PRINT : GOSUB #8: GOSUB #5: GOSUB #6:P=P+6*N: PRINT
 90 V=V+10+ INT( RAN#*20):Z(5)=Z(5)+ RAN#/10: GOTO 30

P1
 10 INPUT " [H] or [A]",X$: INPUT "How much",Y:Y= ABSY
 20 IF V-Y<0; RETURN
 30 V=V-Y: IF X$="A" THEN #9
 40 J=J+(Y/15): RETURN

P2
 10 INPUT " IDOU [1-8]",X:X=X-1: IF X<0;X=0
 20 M=0: GOSUB #4: PRINT : RETURN

P3
 10 K= INT( RAN#*9)
 20 IF K=0; IF B+C+D+E+F+G+H≠14 THEN 10
 30 M=1: GOSUB #4:P=P+2: RETURN

P4
 10 IF M=0; IF A(X)=0;A(X)=1: RETURN
 20 IF M=1; IF A(K)=0;A(K)=2: RETURN
 25 IF M=1; IF A(K)≠1; RETURN
 30 PRINT "   =WARS=":O=J:L=P:U=0
 35 IF M=1; PRINT "WORLD=";K+1
 38 IF M=0; PRINT "WORLD=";X+1
 40 IF O>99;T$="=": IF O≥300;T$=")"
 50 IF O≤99;T$="-"
 60 IF L>99;Z$(2)="=": IF L≥300;Z$(2)="("
 70 IF L≤99;Z$(2)="-"
 75 IF KEY≠"" THEN 90
 80 U=U+1: PRINT CSR0;$; CSRU;T$;: IF U<11 THEN 80
 90 L=L- INT( RAN#*O)
100 IF L≤0; IF M=0; A(X)=1: RETURN
105 IF KEY≠"" THEN 120
110 U=U-1: PRINT CSR0;$; CSRU;Z$(2);: IF U>1 THEN 110
120 O=O- INT( RAN#*L)
130 IF O≤0; IF M=1; A(K)=2: RETURN
140 IF O<1; RETURN
150 IF L<1; RETURN
160 GOTO 40

P5
 10 T=0: IF B+C+D+E+F+G=12;A=2
 20 PRINT : IF B=1; IF C=1; IF D=1; IF E=1; IF F=1; IF G=1;H=1
 30 PRINT CSRT;Q$(A(T));:T=T+1
 40 IF T=8 THEN 60
 50 GOTO 30
 60 STOP : PRINT : RETURN

P6
 10 IF B=1; IF C=1; IF D=1; IF E=1; IF F=1; IF G=1; PRINT "  VICTORY"
 20 IF B+C+D+E+F+G=12; PRINT " GAME OVER!"
 30 IF B=1; IF C=1; IF D=1; IF E=1; IF F=1; IF G=1; VAC :V=10: END
 40 IF B+C+D+E+F+G=12; VAC : END
 50 RETURN

P7
 10 INPUT " CONT [Y/N]",Z$(1): IF Z$(1)≠"N"; RETURN
 20 VAC :V=500:J=3:P=3:A=1:H=2
 30 INPUT "LEVEL [1-3]",N: IF N=5; N= INT( RAN#*3)+1
 40 IF N>3 THEN 30
 50 IF N<1 THEN 30
 60 PRINT CSR0;"■_____□": PRINT : RETURN

P8
 10 IF RAN#≥Z(5); RETURN
 20 I=( INT( RAN#*14: IF I>7 THEN 50
 25 IF A(I)≠1; RETURN
 30 PRINT "   MUHON!":A(I)=2
 40 PRINT "WORLD=";I+1: RETURN
 50 IF A(I-7)=2; PRINT "  HANRAN!":A(I-7)=1: PRINT "WORLD=";I-6
 60 RETURN

P9
 10 INPUT "[I] or [O]",X$
 20 IF X$="I" THEN 50
 30 V=V+(Y*(8+ INT( RAN#*12))/10)
 40 V= INTV: RETURN

 50 Z(5)=Z(5)- RAN#/1E5*Y:J=J+ RAN#*Y/40:J= INT(J): RETURN
```


★僕の家の近くのペット・ショップは，ペットは何も売っていないのに，カゴや人形を売っています。(静岡県裾野市・清水博之12才)……【影：売りきれだったんじゃないの？編：まあ魚を売ってる花屋よりはいいでしょ。】

PC-1245用

16進数を使った反射神経タイプ

FAST NUMBERS
（ファースト ナンバーズ）

橋爪　宏之



ゲーム・スタート

DEF＋Aでスタート。STEP表示のところでHIT ANY KEY！

画面の説明

①16進数の要領で0～Fの数が一つずつから九つおきのSTEPで回っています。
②ランダムに0～Fの数がはじめにでてくる。
③ビームを撃てる数。
④自機の残り。
⑤得点。

キー操作

INKEY＄で検出できるキーどれかで，ビームを発射（テンキーあたりがやりやすい）。

ゲームの目的

①の数が②の数と同じになったらビームをだして，②の数を破壊するのだが，スピードが速いので人間の反応速度では間に合わない(間に合うときもありますが…)！

だからその②の前の数を考える，覚えるなどしてください。ほとんど数が変わるときに入力判定をしています。

時間がたつと②の数字は一つ①に近づいてきます。その時間はSTEPがあがるほど，短くなります。また失敗したときも一つ前にでてきます。そして②の数字が①までくると自機を一つ失います。

③，④がなくなるとゲーム・オーバーですが，③はSTEPが変わるところで補給され，④はある2か所で必ず増えます。

ゲームをはじめる前に

ゲーム・スタート時は一つずつですが，ある点を越えるごとにつぎのSTEPになります（第1表）。SPEEDは0が最速です（1245のBASICではこれ以上速くならない……しくしく）。

ALL CLEARで残機×100点，ゲーム・オーバーでビームの残り×5点が，SCOREに加算されます。高得点を競ってね!!

その他，ゲームに関すること

1行目のENDは暴走防止のためで，22行までの行番号のつめかたは，スピード・アップのためです。音がうるさいという人や1251を持っている人は音だしのCALL文をはぶいてください。すべてで1249バイトです。

《参考》
- DEATH FORCEのマニュアル
- あるデジタル時計のゲーム

```
 1        A     30.3.0.
 ①        ②     ③ ④ ⑤
```

《第1図》画面構成

《第1表》スコアとSTEP/SPEEDの関係

SCORE	0	100	300	500	700	900	1100	1300	1500	1700	1900
STEP	1	3	5	7	9	3	5	7	7	9	CLEAR！
SPEED	0	1	2	3	4	0	1	2	0	1	

《第2表》ビームで破壊したときの得点

①と②の距離	1	2	3	4	5
その得点	5	11	21	35	53



▲《写真1》数が合ったときにビームを発射して破壊だ

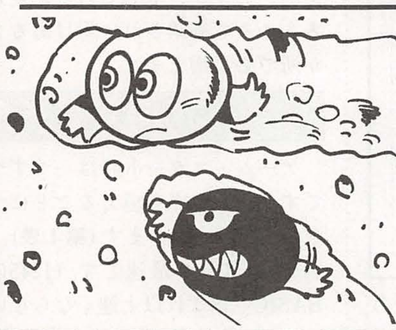


▲《写真2》危ない，近づいてきたぞ。重なるとアウト

FAST NUMBERSのプログラム・リスト

```
1:END
2:CALL L:J=&F81E-50:
  POKE J+5,0,0,0,0,0:
  GOSUB 6+Z
3:J=&F805: GOSUB 6+P:
  FOR K=0 TO V: NEXT K
  : IF INKEY$ <>""
  THEN 50
4:Q=P+U:P=(Q<16)*Q+(Q>
  15)*(Q-16):N=N+U: IF
  N>G GOSUB 30: GOTO 2
5:GOTO 3
6:POKE J,127,65,65,121
  ,127: RETURN
7:POKE J,0,0,120,127,0
  : RETURN
8:POKE J,121,121,73,73
  ,79: RETURN
9:POKE J,73,73,73,121,
  127: RETURN
10:POKE J,15,8,8,120,12
  7: RETURN
11:POKE J,79,73,73,121,
  121: RETURN
12:POKE J,127,121,73,73
  ,121: RETURN
13:POKE J,1,1,1,121,127
  : RETURN
14:POKE J,127,73,73,127
  ,127: RETURN
15:POKE J,79,73,73,121,
  127: RETURN
16:POKE J,120,127,9,9,1
  27: RETURN
17:POKE J,127,73,73,127
  ,120: RETURN
18:POKE J,127,121,65,65
  ,65: RETURN
19:POKE J,127,121,65,65
  ,62: RETURN
20:POKE J,127,121,73,73
  ,73: RETURN
21:POKE J,127,121,9,9,1
  : RETURN
22:POKE J,28,0,28,0,28:
  RETURN
30:O=O+1:N=0: IF O<5
  RETURN
35:J=&F805: POKE J+5,0,
  0,0,0,0: GOSUB 6+Z:
  FOR K=0 TO 9: NEXT K
  : CALL &6F5B:M=M-1:
  IF M=0 THEN 200
40:O=0: GOTO 70
50:CALL &6F31: FOR I=1
  TO 4-O: CALL L:J=&F8
  05+5I: GOSUB 22: FOR
  K=0 TO 5: NEXT K:
  NEXT I
55:T=T-1: IF P<>Z GOSUB
  30: GOTO 70
60:S=S+(5-O)^2*2+3:
  PRINT "    **** ";T;M
  ;S: CALL &6F3B: CALL
  L:J=&F805: GOSUB 6+P
  : FOR K=0 TO 9: NEXT
  K:O=0:N=0
65:IF S>=100W LET V=V+1
  :T=T+W:W=W+2:G=G+2:
  READ U: GOSUB 80
70:Q=P+U:P=(Q<16)*Q+(Q>
  15)*(Q-16): IF T=0
  THEN 200
75:Z= RND (16)-1: PRINT
  "           ";T;M;S:
  GOTO 2
80:IF U=0 READ U:G=G-11
  :V=V-5:M=M+1
85:IF U=1 READ U:G=G-2:
  V=V-3:M=M+1
90:IF U=10 PAUSE "  ALL
   CLEAR !!": PAUSE "C
  ONGRATURATIONS!":
  PAUSE "  BONUS : ";M
  *100:S=S+M*100: GOTO
  200
95:PAUSE "      ";U;"STE
  P": CALL &1D0D:
  RETURN
100:"A" PAUSE "  FAST NU
  MBERS": PAUSE "HI SC
  ORE : ";H: PAUSE "
   READY GO !"
110:G=20,L=4576,N=0,M=3,
  O=0,P=0,S=0,T=30,U=1
  ,V=0,W=1: RANDOM :
  RESTORE : WAIT 0:
  GOSUB 95: GOTO 75
200:S=S+T*5: PAUSE "   G
  AME OVER": IF S>H
  LET H=S
210:WAIT : PRINT "SC ";S
  ;" HI ";H
220:DATA 3,5,7,9,0,3,5,7
  ,1,7,9,10
```

FM TOWNS(F-BASIC 386V1.1)用



TOWNS第1弾はパックマン・タイプだ

ほらんかい!

RX7

内容

パックマン・タイプのゲームです。

遊びかた

黄色いのが自分で，名のとおり，どんどん掘（は）っていってください。パッドで動きます。

パックマンとのちがいは，パワーエサがありません。そこでパッドのAボタンを押すと，MAP（マップ）のどこかにワープします。ワープは何度でもできますが，たまに敵の前にワープすることがありますので注意しましょう。

その他，高度なかわしかたとして，敵とならんだときに同時にすれちがうというワザもあります(第1図)。

それからタイマーはステージ1は500，ステージが進むにつれて減っていきます。タイマーが0になる前にすべて掘ってください。ステージが4面ごとに1機追加されます。

入力のしかた

F-BASIC386(25,000円)を起動させ，打ち込んでください。

注意

●起動時以外の入力やLOADは，先にダイレクトでLOAD @を実行しておいてください。

●ゲームがはじまってもキャラクターが表示されないときは，BREAKキーを押して，もう一度RUNさせてください。

最後に

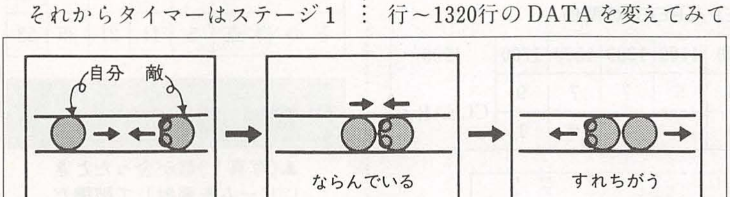
このMAPにあきた人は，1110行～1320行のDATAを変えてみて

《第1表》プログラムの説明

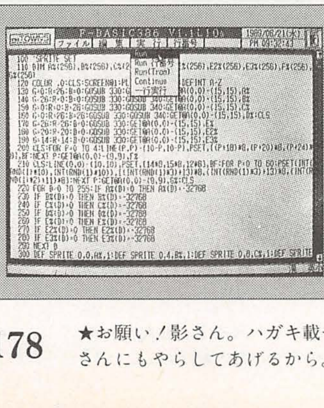
行	内容
100～340	スプライト・キャラ設定，初期設定
350～450	MAP設定，表示
460～560	スプライト表示設定，音楽ピッチビンド設定
570～660	メイン(自機)
670～940	メイン(敵)
950～1090	メイン（スプライト動かす，タイマ表示)
1100～1330	MAPデータ
1340～1560	ワープ処理
1570～1600	音楽処理
1610～1660	音楽データ
1670～1700	音楽データ設定
1710～1790	ミス処理
1800～1860	ゲーム・オーバー処理
1870～2030	ステージ・クリア処理
2040～2210	タイトル

《第2表》主な変数

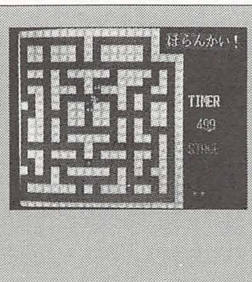
変数	内容
PX, PY	自機の座標
MX(1～4), MY(1～4)	敵の座標
ST	ステージ
KS	自機数
KZ	掘る数
MP(X, Y)	マップデータ
TM	タイマ
PD	演奏パターン
WX, WY	ワープ先座標



《第1図》すれちがいテクニック



◀《写真1》F-BASIC386の実行モードだ。こうしてRUNするんだよ



◀《写真2》まん中よりちょっと下に現れるのが自分だぞ

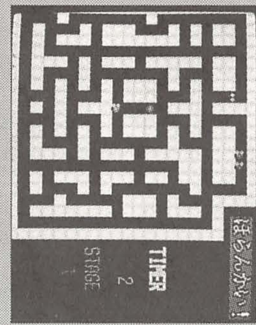


▶《写真3》敵がジワジワ追いかけてくる。逃げて掘りまくれ

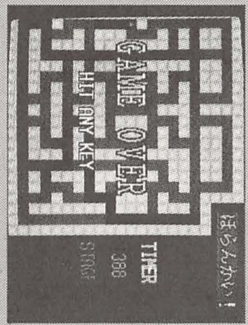
★お願い！影さん。ハガキ載せて。もし載ったら，お父さんがMSX2+のファミスタを買ってくれるんだ。影さんにもやらしてあげるから。(大阪市・安部実仁14才)……【影：約束だぞ。買ってもらったら連絡くれ。】

ください。DATAの1はかべ，2は掘るところ(3は掘ったあと)，0は背景です。

今回は即席で作ったのでプログラムがきたない，そして長いです。でも32ビットというTOWNSだからできたと思います。BASIC上のフリーメモリがなんと1099904バイトもありますし……。BGMも気



▲《写真4》やったね。全部掘ると面クリア。タイム制だよ



▼《写真5》敵につかまって残機が0になるとゲーム・オーバー

ほらんかい！のプログラム・リスト

```
100 'SPRITE SET
110 DIM A%(256),B%(256),C%(256),D%(256),E%(256),E2%(256),E3%(256),F%(256),G%(256
)
120 COLOR ,0:CLS:SCREEN@1:PLAY OFF:BGM 1:DEFINT A-Z
130 G=0:R=26:B=0:GOSUB 330:GOSUB 340:GET@A(0,0)-(15,15),A%
140 G=26:R=0:B=0:GOSUB 330:GOSUB 340:GET@A(0,0)-(15,15),B%
150 G=0:R=0:B=26:GOSUB 330:GOSUB 340:GET@A(0,0)-(15,15),C%
160 G=0:R=26:B=26:GOSUB 330:GOSUB 340:GET@A(0,0)-(15,15),D%:CLS
170 G=26:R=26:B=0:GOSUB 330:GET@A(0,0)-(15,15),E%
180 G=20:R=20:B=0:GOSUB 330:GET@A(0,0)-(15,15),E2%
190 G=14:R=14:B=0:GOSUB 330:GET@A(0,0)-(15,15),E3%
200 CLS:FOR P=0 TO 4:LINE(P,P)-(10-P,10-P),PSET,[(P+18)*8,(P+20)*8,(P+24)*8],BF:
NEXT P:GET@A(0,0)-(9,9),F%
210 CLS:LINE(0,0)-(10,10),PSET,[14*8,15*8,12*8],BF:FOR P=0 TO 60:PSET(INT(RND(1)
*10),INT(RND(1)*10)),[(INT(RND(1)*3)+13)*8,(INT(RND(1)*3)+13)*8,(INT(RND(1)*2)+1
1)*8]:NEXT P:GET@A(0,0)-(9,9),G%:CLS
220 FOR D=0 TO 255:IF A%(D)=0 THEN A%(D)=-32768
230 IF B%(D)=0 THEN B%(D)=-32768
240 IF C%(D)=0 THEN C%(D)=-32768
250 IF D%(D)=0 THEN D%(D)=-32768
260 IF E%(D)=0 THEN E%(D)=-32768
270 IF E2%(D)=0 THEN E2%(D)=-32768
280 IF E3%(D)=0 THEN E3%(D)=-32768
290 NEXT D
300 DEF SPRITE 0,0,A%,1:DEF SPRITE 0,4,B%,1:DEF SPRITE 0,8,C%,1:DEF SPRITE 0,12,
D%,1:DEF SPRITE 0,16,E%,1:DEF SPRITE 0,20,E2%,1:DEF SPRITE 0,24,E3%,1
310 SPRITE ON:FOR I=1 TO 7:DEF SPRITE 1,I,(0,0),(I-1)*4,1,1,0:SPRITE 0,I,1:SPRIT
E 6,I,1,1:SPRITE 0,I,0:NEXT
320 GOTO 350
330 FOR P=0 TO 4:CIRCLE(7,7),4-P,[(P+4)*G,(P+4)*R,(P+4)*B],,,,F:NEXT P:RETURN
340 CIRCLE(5,4),1,7:CIRCLE(9,4),1,7:RETURN
350 ' SCREEN SET
360 DEFINT A-Z:DIM MP(25,25):ST=1:KS=3
370 CLS:RANDOMIZE TIME:KZ=0:RESTORE 1110
380 FOR Y=1 TO 22
390 FOR X=0 TO 21
400 READ A
410 MP(X,Y)=A:IF A=2 THEN KZ=KZ+1
420 IF A=1 THEN PUT@A(X*10,Y*10)-(X*10+9,Y*10+9),F%,PSET ELSE IF A=2 THEN  PUT@A
(X*10,Y*10)-(X*10+9,Y*10+9),G%,PSET
430 NEXT
440 NEXT
450 GOSUB 2040
460 ' START DATA SETTING
470 PX=10:PY=17
480 FOR L=1 TO 4:MX(L)=8+L:MY(L)=9:SX(L)=-1:SY(L)=0:NEXT L
490 SX(1)=1:SX(3)=1:TM=520-ST*20:PD=1
500 FOR I=0 TO 5:OUTM #255,&HE0+I,0,&H40:NEXT:OUTM #255,&HE4,80,&H40
510 DEF SPRITE 1,1,(10*MX(1)-2,10*MY(1)-2),0,1,1,0
520 DEF SPRITE 1,2,(10*MX(2)-2,10*MY(2)-2),4,1,1,0
530 DEF SPRITE 1,3,(10*MX(3)-2,10*MY(3)-2),8,1,1,0
540 DEF SPRITE 1,4,(10*MX(4)-2,10*MY(4)-2),12,1,1,0
550 DEF SPRITE 1,5,(10*PX-2,  10*PY-2)  ,16,1,1,0
560 FOR I=1 TO 5:SPRITE 0,I,1:NEXT:GOSUB 1670
570 'MAIN
580 II=PAD(1):PT=(PTRIG(1) MOD 2):IF II<>0 THEN AA=II
590 IF PT THEN GOSUB 1340 :' WARP
600 IF AA=7 THEN VX=-1:VY=0
610 IF AA=3 THEN VX= 1:VY=0
620 IF AA=1 THEN VX=0:VY=-1
630 IF AA=5 THEN VX=0:VY=1
640 IF MP(PX+VX,PY+VY)=1 THEN VX=0:VY=0:GOSUB 1570:GOTO 680
650 GOSUB 1570
660 PX=PX+VX:PY=PY+VY
670 '  TEKI
680 FOR L=1 TO 4:H=0
690 A=MP(MX(L)+SX(L),MY(L)+SY(L)):IF A=2 OR A=3 THEN H=1
700 A=MP(MX(L)+SY(L),MY(L)-SX(L)):IF A=2 OR A=3 THEN H=H+2
710 A=MP(MX(L)-SY(L),MY(L)+SX(L)):IF A=2 OR A=3 THEN H=H+4
720 ON H GOTO 750,730,780,740,800,820,840
730 Q=SX(L):SX(L)=SY(L):SY(L)=-Q:GOTO 750
740 Q=SX(L):SX(L)=-SY(L):SY(L)=Q
750 '
760 MX(L)=MX(L)+SX(L):MY(L)=MY(L)+SY(L)
770 GOTO 930
780 GOSUB 900:GOSUB 910
790 IF L1<L2 THEN 750 ELSE 730
800 GOSUB 900:GOSUB 920
810 IF L1<L3 THEN 750 ELSE 740
820 GOSUB 910:GOSUB 920
830 IF L2<L3 THEN 730 ELSE 740
840 GOSUB 900:GOSUB 910:GOSUB 920
850 IF L1<L2 AND L1<L3 THEN 750
860 IF L2<L1 AND L2<L3 THEN 730
870 IF L3<L1 AND L3<L2 THEN 740
880 R=INT(RND(1)*3)+1:ON R GOTO 730,740,750
890 '
900 L1=ABS(MX(L)+SX(L)-PX)+ABS(MY(L)+SY(L)-PY):RETURN
910 L2=ABS(MX(L)+SY(L)-PX)+ABS(MY(L)-SX(L)-PY):RETURN
920 L3=ABS(MX(L)-SY(L)-PX)+ABS(MY(L)+SX(L)-PY):RETURN
930 '
940 GOSUB 1570:NEXT L
950 ' MOVE
960 FOR L=1 TO 4
970 IF SX(L)=1 THEN MK(L)=6:NEXT L
980 IF SX(L)=-1 THEN MK(L)=5:NEXT L
990 IF SY(L)=1 THEN MK(L)=3:NEXT L
1000 IF SY(L)=-1 THEN MK(L)=0:NEXT L
1010 FOR L=1 TO 4:SPRITE 3,L,MK(L):NEXT L
1020 FOR W=1 TO 10:SPRITE TIME:SPRITE 6,5,VX,VY:FOR L=1 TO 4:SPRITE 6,L,SX(L),SY
(L):NEXT L:FOR WW=1 TO 50:NEXT WW:NEXT W
1030 FOR L=1 TO 4:IF PX=MX(L) AND PY=MY(L) THEN 1710
1040 NEXT L
1050 TM=TM-1:LINE(238,120)-(262,136),PRESET,,BF:SYMBOL(261-LEN(STR$(TM))*8,120),
STR$(TM),1,1,[220,220,140]
1060 IF TM=79 THEN PD=0:PLAY OFF:GOSUB 1570
1070 IF TM=0 THEN KS=1:GOTO 1710
1080 IF MP(PX,PY)=2 THEN KZ=KZ-1:LINE(PX*10,PY*10)-(PX*10+9,PY*10+9),PRESET,,BF:
MP(PX,PY)=3:IF KZ=0 THEN 1870
```

★編さん，つぐ美さん，Dr.D，影さん，そして編集長。あと15年は続けてください。お願いします。(北海道札幌市・坂　英樹12才)……【影：お願いされちゃ，いやとは言えない。つぐ美：この仕事やって。影：いやいや。】

に入っております。

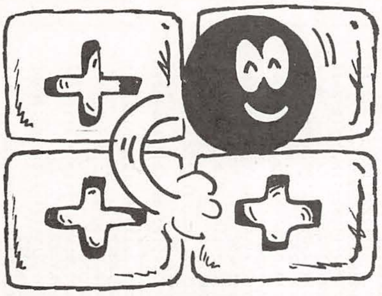
テクニック

今回使ったテクニックとしては，16ドット・スプライトを無理やり10ドット・スプライトとして使っています。220～290行のところでキャラクターの黒いところを透明にしています。

```
1090 GOTO 570
1100 '  MAP DATA
1110 DATA 0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0
1120 DATA 0,1,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,2,2,2,2,2,2,1,0,0,0
1130 DATA 0,1,2,1,1,2,1,1,1,2,1,2,1,1,1,1,2,1,0,0,0
1140 DATA 0,1,2,1,1,2,1,1,1,2,1,2,1,1,1,1,2,1,1,1,1
1150 DATA 0,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
1160 DATA 0,1,2,1,1,2,1,2,1,1,1,1,1,2,1,1,1,2,1,2,1
1170 DATA 0,1,2,2,2,2,1,2,2,2,1,2,2,2,1,1,1,2,2,1,2,1
1180 DATA 0,1,2,1,1,2,1,1,1,2,1,2,1,1,1,2,2,2,1,1,2,1
1190 DATA 0,1,2,2,1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1,2,2,2,2,1
1200 DATA 0,1,1,2,1,2,1,2,1,1,2,1,1,2,1,2,1,2,1,1,2,1
1210 DATA 0,1,2,2,1,2,2,2,1,1,2,1,1,2,2,2,2,1,1,2,1
1220 DATA 0,1,2,1,1,2,1,2,1,1,2,1,1,2,1,2,1,2,1,1,2,1
1230 DATA 0,1,2,1,1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1,2,2,2,2,1
1240 DATA 0,1,2,1,1,2,1,2,1,1,1,1,1,2,1,2,1,1,2,1,2,1
1250 DATA 0,1,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1
1260 DATA 0,1,2,1,1,2,1,1,1,2,1,2,1,1,1,2,1,1,2,1,2,1
1270 DATA 0,1,2,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,2,1,2,1
1280 DATA 0,1,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,1,2,1
1290 DATA 0,1,2,2,2,2,1,2,2,2,2,2,2,2,1,2,2,2,2,1,2,1
1300 DATA 0,1,2,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,1,1,2,1,1,2,1,2,1
1310 DATA 0,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
1320 DATA 0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1330 '
1340 'WARP
1350 PL$="T180O2(CC+DD+EFF+GG+AA+B>)4V0BR"
1360 PLAY OFF:PLAY "@32V12L64"+PL$,"@32V10L64R128"+PL$,"@32V10L64R"+PL$
1370 WX=INT(RND(1)*21)+2:IF WX=PX OR WX=MX(1) OR WX=MX(2) OR WX=MX(3) OR WX=MX(4
) THEN 1370
1380 WY=INT(RND(1)*20)+2:IF WY=PY OR WY=MY(1) OR WY=MY(2) OR WY=MY(3) OR WY=MY(4
) THEN 1380
1390 IF MP(WX,WY)<>2 AND MP(WX,WY)<>3 THEN 1370
1400 IF WX-PX<0 THEN WXX=-1 ELSE WXX=1
1410 IF WY-PY<0 THEN WYY=-1 ELSE WYY=1
1420 WW=ABS(WY-PY)/ABS(WX-PX)*20
1430 FOR SPR=7 TO 5 STEP -1:DEF SPRITE 1,SPR,(PX*10-2,PY*10-2),(SPR-1)*4,1,1,0:S
PRITE 0,SPR,1:NEXT SPR
1440 FOR Q=1 TO ABS(WX-PX)*10:FOR SPR=5 TO 7
1450 IF Q>12 THEN SPRITE 6,7,WXX,WYYY2
1460 IF Q>6 THEN  SPRITE 6,6,WXX,WYYY:WYYY2=WYYY
1470 WYYY=WYY*(ABS(SPRITE(5,7)-WY*10-2)/(ABS(WX-PX)*10-Q+1)):SPRITE 6,5,WXX,WYYY
1480 '
1490 FOR W=1 TO WW:NEXT W:NEXT Q:SPRITE 6,5,WX*10-2-SPRITE(5,6),WY*10-2-SPRITE(5
,7)
1500 WYYY2=(WY*10-2-SPRITE(6,7))/4:WXXX2=(WX*10-2-SPRITE(6,6))/4
1510 WYYY3=(WY*10-2-SPRITE(7,7))/4:WXXX3=(WX*10-2-SPRITE(7,6))/4
1520 FOR Q=1 TO 4:SPRITE 6,7,WXXX3,WYYY3
1530 IF Q<7 THEN SPRITE 6,6,WXXX2,WYYY2
1540 FOR W=1 TO 200:NEXT:NEXT Q
1550 SPRITE 0,6,0:SPRITE 0,7,0:PX=WX:PY=WY
1560 PLAY OFF:RETURN 1080
1570 ' PLAY
1580 IF PLAY(0)=-1 THEN RETURN
1590 PLAY P1$(PD),P2$(PD),P3$(PD),P4$(PD),P5$(PD),,PC$(PD)
1600 RETURN
1610 ' HARRY UP!!
1620 DATA "T125V6O5@24L16((C8CC8CCR)4)","V6O5@24L16(E8EE8EER)(F8FF8FFR)(F+8F+F+8
F+F+R)(F8FF8FFR)","V6O5@24L16(G8GG8GGR)(A-8A-A-8A-A-R)(A8AA8AAR)(A-8A-A-8A-A-R)"
,"V9O2L16@25(G8.G8.GR)(A-8.A-8.A-R)(A8.A8.AR)(A-8.A-8.A-R)"
1630 DATA "V7O4L16@14(C8.E8.GR)(C8.F8.A-R)(C8.F+8.AR)(C8.F8.A-R)","V15L16O1((C8C
C8CAR)4)"
1640 ' BGM
1650 DATA "T120V6O4@12L16(GG8GC8D8E8G8R4 FF8FD8<B8>C4R4)DD8DD8R8EE8EE8R8AA8AE8A8
G4R4",  "V6O4@12L16(EE8E<A8B8>C8E8R4 DD8D<B8G8G4R4>)<BB8BB8R8>CC8CC8R8 EE8EC8E8D
4R4","@25V9O3L4((C4)4(D4)(C4)) (D4)(E4)(F4)(G4)"
1660 DATA "@4SO4(C1D2C4R4)D2E2F2G2","@4SO4(C1D2C4R4)D2E2F2G2","V15L16O1(C4B4C4B4
)4 (CC8CC8B8)3 B8>>E8C8<G8<"
1670 ' PLAY DATA READ
1680 RESTORE 1620
1690 FOR I=0 TO 1:READ P1$(I),P2$(I),P3$(I),P4$(I),P5$(I),PC$(I):NEXT I
1700 RETURN
1710 ' MISS
1720 PLAY OFF:PLAY"T130@23O4C32>C16":FOR W=1 TO 8000:NEXT W
1730 PLAY"V8@5O4L8 GECFD<B>C2.","V5@5O4L8R16 GECFD<B>C2&C8","V9@25O3C4.D4.E2.",,
"V8@5O4L8 GECFD<B>C2."
1740 FOR I=1 TO 4:SPRITE 0,I,0:NEXT I
1750 FOR I=1 TO 5:SPRITE 0,5,1:FOR W=1 TO 2000:NEXT:SPRITE 0,5,0:FOR W=1 TO 2000
:NEXT:NEXT I:SPRITE 0,5,1
1760 KS=KS-1:IF KS=0 THEN 1800
1770 LINE(224+KS*10-5,205)-(224+KS*10+5,215),PRESET,,BF
1780 FOR W=1 TO 10000:NEXT W
1790 FOR I=1 TO 4:SPRITE 0,I,1:NEXT I:GOSUB 1340:GOTO 570
1800 'GAME OVER
1810 SYMBOL(40,100),"G A M E   O V E R",1,2,[170,70,170],,,9
1820 SYMBOL(40,100),"G A M E   O V E R",1,2,[240,90,240]
1830 SYMBOL(70,150),"HIT ANY KEY",1,1,[240,220,240],,,9
1840 BGM 0:PLAY"R1":PLAY,,,,,,"T140O1V15L16BBC","O3V15L16EE<A"
1850 SPRITE 0,5,0:FOR W=1 TO 10000:NEXT:BGM 1
1860 IF INKEY$="" AND PTRIG(1)=0 THEN 1860 ELSE ERASE MP:GOTO 360
1870 ' STAGE CLEAR
1880 PLAY OFF:FOR W=1 TO 8000:NEXT W
1890 PLAY "T125@1O4V10Q6L16A-8A-A-A-8 T112B-8T104A-8T95B-8>T90C1","@1O4V9Q6L16F8
FF(F8)4E1","@25V8O3L16F8FF(F8)4E1",,"@1O4V8Q6L16A-8A-A-A-8B-8A-8B-8>C1",,"O1V15
L16 B8BBB8 >>G8C8<G8 >>(GGG)"
1900 FOR W=1 TO 25000:NEXT W:PLAY"Q8","Q8","Q8","Q8","Q8","Q8"
1910 FOR P=0 TO 4:CIRCLE(PX*10+5,PY*10+5),4-P,[(P+4)*30,(P+4)*30,(P+4)*4],,,,F:N
EXT P
1920 SPRITE 0,5,0:FOR W=4 TO 0 STEP -1:CIRCLE(PX*10+5,PY*10+5),W,0
1930 FOR WW=1 TO 1000:NEXT:NEXT W:FOR W=1 TO 4:SPRITE 0,W,0:NEXT W
1940 LINE(PX*10,PY*10)-(PX*10+9,PY*10+9),PSET,0,BF
1950 FOR W=1 TO 2000:NEXT
1960 FOR W=0 TO 240 STEP 2
1970 LINE(0,W)-(319,W),PRESET
1980 NEXT
1990 FOR W=1 TO 241 STEP 2
2000 LINE(0,W)-(319,W),PRESET
2010 NEXT
2020 ST=ST+1:IF (ST MOD 4)=0 THEN KS=KS+1
2030 GOTO 370
2040 ' TITLE
2050 FOR J=0 TO 2:FOR K=0 TO 2:SYMBOL(225+K,90+J),"TIMER",1,1,[120,170,170]:NEXT
:NEXT:SYMBOL(226,91),"TIMER",1,1,[150,200,200]
2060 FOR R=0 TO 4
2070 LINE(195+R,11+R)-(296-R,37-R),PSET,[24,(50+R*50),0],BF
2080 NEXT R
2090 SYMBOL(200,16),"ほ ら ん か い ！",1,1,[160,160,96],,,9
2100 SYMBOL(200,16),"ほ ら ん か い ！",1,1,[255,255,80]
2110 SYMBOL(226,150),"STAGE",1,1,[200,50,50],,,1
2120 SYMBOL(248-LEN(STR$(ST))*6,170),STR$(ST),1,1,[180,40,40],,,1
2130 '
2140 FOR W=1 TO KS
2150 FOR P=0 TO 4:CIRCLE(224+W*10,210),4-P,[(P+4)*26,(P+4)*26,0],,,,F:NEXT P
2160 NEXT W
2170 FOR W=1 TO 3000:NEXT
2180 PLAY "T200V12@1L16O4 G8GGG8G8E8G8>T180C2","@25V10O3L16G8GGG8G8E8C8C1",,,"V8
@4L16O4G8GGG8G8E8G8>C2"
2190 FOR W=1 TO 10000:NEXT W
2200 LINE(224+KS*10-5,205)-(224+KS*10+5,215),PRESET,,BF
2210 RETURN
```


★41円で東京へ行けて，影さんやつぐ美さんに読んでもらえる，このハガキがうらやましい。（奈良県生駒市・アルテミス命のたいちょ13才）……【影：変身！編：おでこに41円切手はって，ハガキになろうとしています。】

PASOPIA7用



またまた登場，コマを使ったパズルゲーム

CYCLOID（サイクロイド）

峠　恒司

◆ルール

●黄色のコマがあなたで，上下左右に動くことができる。

●水色のボールはあるきまりに従って動いている。つまり，ボールは白い十字のコマ田の上を順番に通過（つうか）する。その十字コマには見えない番号があり，ボールはその番号順に通過する。

たとえばボールが1番目の十字コマを通過するとつぎは2番のコマに向かって進む。

●ボールは原則としてまっすぐ進むが，めざす十字コマと縦横方向の座標が一致（いっち）すると直角に曲がる。

●ボールが白いコマ⬚の上を通過すると白いコマは消える。

●緑色のコマは動かせるが，青色のコマは動かせない。

●白いコマをすべて消し，十字のコマをすべてすきまなくくっつけ，ボールが十字コマの上を順番に回転するように通過すると面クリア。

●ボールは何かに当たるとミス。

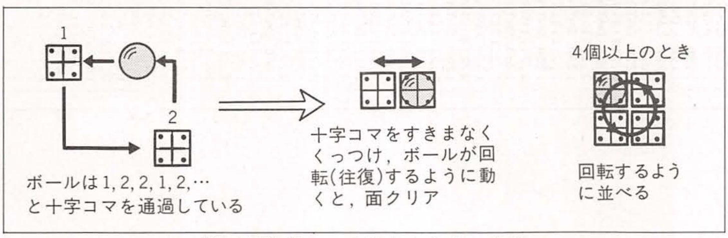
●面数は20。ミスは8回まで。ゲーム・オーバー後のリプレイはリターン・キーを押す。

◆キー操作

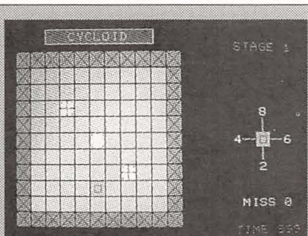
●黄色のコマは[2]（下）[4]（左）[6]（右）[8]（上）キーで動かす。

●自滅は[M]キー。ミス1回になる。

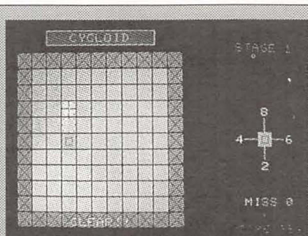
●[C]キーを押すと，即（そく）クリア。つぎの面へいける。



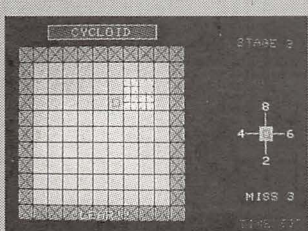
《第1図》ボールの動きとクリア方法



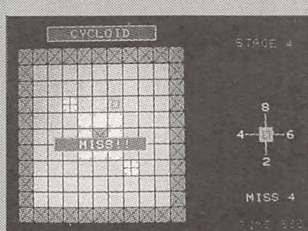
▲《写真1》ステージ1。コマを使ったパズルゲームだ



▲《写真2》ボールが往復するようにコマを動かすとクリア



▲《写真3》十字コマが4個のときは回転するように並べる



▲《写真4》ゴーン，ボールが自分のコマに当たっちゃった

CYCLOIDのプログラム・リスト

```
10 ' ﾊﾟｽﾞﾙ ｹﾞｰﾑ <CYCLOID>
20 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z
30 DIM A(12,12),C(12,12),WX(25),WY(25)
40 DIM K2(100),K3(100),K5(100),K6(100),K7(100)
50 S=1
60 FOR M=0 TO 12:FOR N=0 TO 12:A(M,N)=2:NEXT:NEXT
70 ' ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ
80 CLS:LINE(75,5)-(175,17),6,B:LINE(76,6)-(174,16),2,BF
90 COLOR 6:LOCATE 12,1:PRINT "CYCLOID"
100 COLOR 7:LOCATE 34,9:PRINT "8":LOCATE 34,15:PRINT "2"
110 LOCATE 31,12:PRINT "4    6"
120 LINE(257,99)-(294,99),3:LINE(276,81)-(276,117),3
130 KX=270:KY=93:CL=7:GOSUB 1200
140 LINE(KX,KY+6)-(KX+12,KY+6),0:LINE(KX+6,KY)-(KX+6,KY+12),0
150 LINE(KX+1,KY+6)-(KX+11,KY+6),2:LINE(KX+6,KY+1)-(KX+6,KY+11),2
160 GOSUB 1170
170 GET@(KX,KY)-(KX+12,KY+12),K7
180 GOSUB 220:GET@(KX,KY)-(KX+12,KY+12),K6
190 CL=3:GOSUB 1200:GOSUB 220
200 GET@(KX,KY)-(KX+12,KY+12),K5
```

★パソコンも買ったし，ベーマガも毎月買うし，充実した毎日である。おや？浪人の身分の私はいったい何をしているのだろうか？（静岡県富士市・**これからヨロシク18才**）……【編：勉強もパソコンもがんばってネ!!】

◆その他・テクニック

●50行のSの値を変えると好きな面からできる。

●ボールの動きをみて，どのコマが何番目のコマか確かめる。

●とにかくボールに当たらないように注意すること。

★おわりに　このゲームはPC-9801で作ったものを移植したものです。以前投稿しましたが，ボツのようなので再挑戦です。パソピア7は速度が遅いので苦労しましたが，なんとかゲームになっていると思います。

```
210 GOSUB 1130:GOTO 260
220 CIRCLE(KX+6,KY+6),5,5:PAINT(KX+6,KY+6),5,5
230 LINE(KX+3,KY+4)-(KX+3,KY+5),7:LINE(KX+4,KY+3)-(KX+4,KY+4),7
240 RETURN
250 ' ｾﾝﾀﾞｲ ｶﾞﾒﾝ
260 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "STAGE";S
270 COLOR 3:LOCATE 32,19:PRINT "MISS";E
280 RESTORE 1220:IF S=1 THEN 300
290 FOR N=1 TO 11*S-11:READ K$:NEXT
300 G=0:H=0:LINE(21,20)-(227,194),0,BF
310 FOR N=1 TO 11:READ K$
320 FOR M=1 TO 11:K1$=MID$(K$,M,1):C(M,N)=1
330 K=ASC(K1$):IF K<65 THEN K=K-48:GOTO 350
340 G=G+1:WX(K-64)=M:WY(K-64)=N:K=K-54:C(M,N)=K:GOTO 380
350 IF K=4 THEN X=M:Y=N:GOTO 380
360 IF K=5 THEN BX=M:BY=N:GOTO 380
370 IF K=8 THEN H=H+1
380 GOSUB 1070
390 NEXT:NEXT
400 P=1:DX=0:DY=SGN(WY(1)-BY)
410 IF INKEY$<>"" THEN 410
420 PLAY "O2L24C03C04C05CP8":TI=TIME+900
430 ' ﾒｲﾝ
440 TM=TI-TIME:COLOR 2:LOCATE 31,22:PRINT USING"TIME ###";TM:IF TM<1 THEN 940
450 C$=INKEY$:IF C$="M" THEN 970
460 IF C$="C" THEN K4=1:GOTO 840
470 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
480 IF X1+Y1=0 THEN T=0:F2=1:GOTO 590
490 M1=X+X1:N1=Y+Y1:K1=A(M1,N1)
500 ON K1 GOTO 560,590,510,440,590,590,510,590
510 M2=M1+X1:N2=N1+Y1:K2=A(M2,N2):IF K2<>1 THEN 590
520 IF K1=3 THEN 540
530 WX(K1-10)=M2:WY(K1-10)=N2
540 M=M1:N=N1:K=1:GOSUB 1070
550 M=M2:N=N2:K=K1:GOSUB 1070:C(M1,N1)=1:C(M,N)=K
560 PLAY "O5L64C":M=X:N=Y:K=1:GOSUB 1070
570 F2=0:M=M1:N=N1:K=4:GOSUB 1070:X=M:Y=N
580 ' ﾎﾞｰﾙ ｳｺﾞｸ
590 IF DY=0 THEN 630
600 DY1=SGN(WY(P)-BY):IF DY=DY1 THEN 660
610 DX1=SGN(WX(P)-BX):IF DX1=0 THEN DY=DY1:GOTO 660
620 DY=0:DX=DX1:GOTO 660
630 DX1=SGN(WX(P)-BX):IF DX=DX1 THEN 660
640 DY1=SGN(WY(P)-BY):IF DY1=0 THEN DX=DX1:GOTO 660
650 DX=0:DY=DY1
660 M1=BX+DX:N1=BY+DY:K1=A(M1,N1)
670 ON K1 GOTO 700,970,970,970,440,440,710,690
680 GOTO 710
690 PLAY "O3L24C":H=H-1
700 K3=5:GOTO 720
710 K3=6:IF P=K1-10 THEN P=P+1:IF P>G THEN P=1
720 M=BX:N=BY:K=C(M,N):GOSUB 1070
730 M=M1:N=N1:K=K3:GOSUB 1070:BX=M:BY=N
740 IF F2=0 THEN 450
750 IF H<>0 THEN 440
760 T=0
770 T=T+1:IF T=G THEN 810
780 IF ABS(WX(T)-WX(T+1))+ABS(WY(T)-WY(T+1))=1 THEN 770
790 IF K1=8 THEN K1=1
800 GOTO 440
810 IF ABS(WX(1)-WX(G))+ABS(WY(1)-WY(G))<>1 THEN 440
820 K4=7
830 ' ﾒﾝｸﾘｱ ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ｼｮﾘ
840 S=S+1:COLOR 6:LOCATE 12,21:PRINT "CLEAR!!"
850 M=BX:N=BY:K=K4:GOSUB 1070
860 FOR T=1 TO 5:FOR J=1 TO G
870 M=WX(J):N=WY(J):K=6:GOSUB 1070
880 PLAY "O6L48C":K=7:GOSUB 1070
890 NEXT:NEXT
900 IF S<21 THEN 260
910 COLOR 7:LOCATE 8,21:PRINT "CONGRATULATIONS"
920 GOSUB 1050:COLOR=(3,6):GOSUB 1050:COLOR=(3,3)
930 GOTO 920
940 PLAY "O5L32CP32CP32CP32CP32C"
950 GOSUB 1040:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "TIME OVER"
960 GOTO 990
970 PLAY "O2L16CP32L4C"
980 GOSUB 1040:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "  MISS!! "
990 E=E+1:IF E=8 THEN 1010
1000 GOSUB 1050:GOTO 260
1010 PLAY "O2T120L24C01BP8AGP8FEDP8L2C"
1020 GOSUB 1040:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "GAME OVER"
1030 E=0:IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1030 ELSE 260
1040 LINE(81,101)-(166,113),6,B:LINE(82,102)-(165,112),2,BF:RETURN
1050 FOR I=0 TO 1000:NEXT:RETURN
1060 ' ｺﾏｦ ｶｸ
1070 A(M,N)=K:KX=14*M+34:KY=14*N+10
1080 ON K GOTO 1100,1110,1120,1130,1140,1150,1090,1160
1090 PUT@(KX,KY),K7,PSET:RETURN
1100 CL=3:GOSUB 1200:RETURN
1110 CL=1:GOSUB 1200:GOSUB 1190:RETURN
1120 CL=4:GOSUB 1200:GOSUB 1190:RETURN
1130 CL=6:GOSUB 1200:LINE(KX+3,KY+3)-(KX+9,KY+9),4,B:RETURN
1140 PUT@(KX,KY),K5,PSET:RETURN
1150 PUT@(KX,KY),K6,PSET:RETURN
1160 CL=7:GOSUB 1200
1170 PSET(KX+1,KY+1),0:PSET(KX+11,KY+1),0
1180 PSET(KX+1,KY+11),0:PSET(KX+11,KY+11),0:RETURN
1190 LINE-(KX,KY),0:LINE(KX+12,KY)-(KX,KY+12),0:RETURN
1200 LINE(KX,KY)-(KX+12,KY+12),CL,BF:RETURN
1210 ' ｾﾝﾀﾞｲﾉ ﾃﾞｰﾀ
1220 DATA 22222222222,21111111112,21111111112,211B1115112,21111111112,2111181111
2,21111111112,2111111A112,21111411112,21111111112,22222222222
1230 DATA 22222222222,21111211112,21111211112,21411111A12,21111211112,2111828111
2,21111211112,21B11111512,21111211112,21111211112,22222222222
1240 DATA 22222222222,21111111112,211D111C112,21111111112,21111111112,2114111511
2,21111111112,21111111112,211B111A112,21111111112,22222222222
1250 DATA 22222222222,21111111152,21111111112,211B1114112,21118881112,2111828111
2,21118881112,2111111A112,21111111112,21111111112,22222222222
1260 DATA 22222222222,21111111112,21111111112,21111111112,211AC411112,2111121111
2,211511DB112,21111111112,21111111112,21111111112,22222222222
1270 DATA 22222222222,21111111112,21353131312,21111D11112,21313131312,211111C111
2,213A3131312,2111111B112,21313131312,21111411112,22222222222
1280 DATA 22222222222,21111111112,21A11111D12,21111111112,21111111112,2888888888
2,21111111112,21111111112,21B11111C12,25111411112,22222222222
1290 DATA 22222222222,21111111152,21111111112,211C111D112,21112221112,2111222111
2,21112221112,211A111B112,21111111112,24111111112,22222222222
1300 DATA 22222222222,25111111112,2111A1B1112,21112821112,21112821112,2111282111
2,21112821112,21112821112,211D111C112,21111411112,22222222222
1310 DATA 22222222222,21111111112,21888511112,21888111112,21888111112,21B11111A1
2,21111188812,21111188812,21111488812,21111111112,22222222222
1320 DATA 22222222222,21115111112,21111111112,21111211112,2111A1B1112,2112121211
2,2111D1C1112,21111211112,21111141112,21111111112,22222222222
1330 DATA 22222222222,21111111152,21111111112,21111111112,21111111112,214ACEFDB1
2,21111111112,21111111112,21111111112,21111111112,22222222222
1340 DATA 22222222222,21111111112,21F11111812,211A1111112,2111D111112,21111E1111
2,211111C1112,2115111B112,21811111412,21111111112,22222222222
1350 DATA 22222222222,21111111112,21111111112,211A111C112,2111G1F1112,2111151111
2,2111H1E1112,211D111B112,21111411112,21111111112,22222222222
1360 DATA 22222222222,21111111112,21511111B12,21188888112,21182888112,2118888211
2,21188888112,21188288112,21A11111412,21111111112,22222222222
1370 DATA 22222222222,21511111112,21111D11112,21111111112,21111211112,21A12221C1
2,21111281112,21111111112,21111B11112,21111111142,22222222222
1380 DATA 22222222222,21111111512,21D11411A12,21111111112,21128882112,2112888211
2,21128882112,21121122112,21C11111B12,21111111112,22222222222
1390 DATA 22222222222,21111111112,21811C11812,21111111112,21111A11112,2141111151
2,21111B11112,21111111112,21811D11812,21111111112,22222222222
1400 DATA 22222222222,21111111112,21411C11512,21111F11112,21111J11112,21BEI2KGD1
2,21111L11112,21111H11112,21111A11112,21111111112,22222222222
1410 DATA 22222222222,21111111112,21CJN1MGH12,21K11111T12,21D11111B12,2111141111
2,21Q11111P12,21E11111I12,21LFR1SA012,25111111112,22222222222
```


★うちの学校のYの頭は，四方八方から見ると，米，大豆，ピーナッツ，カッターに見えるというすごいやつです。(東京都練馬区・YATSUON13才)…【影：私と同じく，個性が強いと，つい目立ってしまうものだ。】

MSX2／MSX2＋用



アニメーション処理が簡単に作れる

アニメーション・ツール2

山本　浩之

はじめに

このプログラムは,「MSX·MSX2プログラム大全集II」に掲載されているものの，バージョン・アップ版です。前作ではスクリーン8を使用しましたが，今回はスクリーン5を使用し，操作性を重視しました。アニメーションもできるツールとして，自作のゲームキャラ作りに利用してください。

内　容

16×16ドットのキャラクターを16色使用して作るツールで，ほぼ画面全部にキャラクターを置くことができます。なお，画面をディスクに保存することもできます。

操作方法

キーボードとジョイスティック（2トリガのものが好ましい）のどちらかを使用することができます。トリガ1（スペース・キー）がドットのセット，質問されたときに『はい』に当たり，トリガ2（キーボードのⓂ，Ⓝ）がドットのリセット，命令の取り消しに当たります。キーボードを使用する場合は20行の最後をST＝0にしてください。

画面構成

第1図を参考にしてください。Aはトリガ1（スペースキー），Bはトリガ2（ⓂⓃ）を指します。

①エディットに使用します。Aで使用中の色でドットのセット，Bでリセットできます。

②デザインしたキャラをプットしたり，ゲット，アニメ，複写のときに使用します。ここの左上の矢印で見える範囲を移動できます。

③カラーを選択できます。

④現在，エディットしている絵が表示されているところです。

⑤現在，使用しているカラーです。

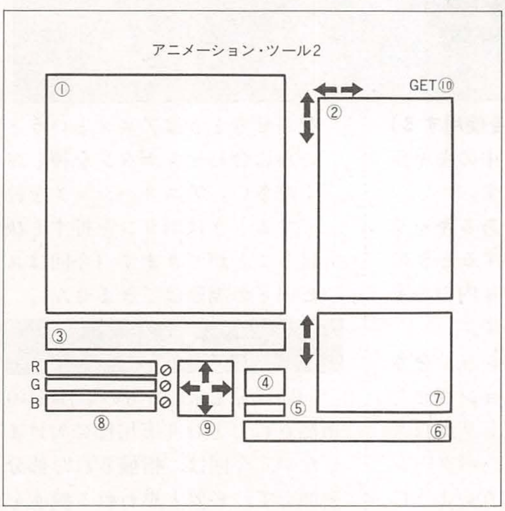
⑥メッセージが表示されるところです。

⑦メニュー画面です。左の矢印で，メニューを上下できます。

⑧使用中のカラーのパレットです。カーソルを運んで色を調節することもできます。右の数字は段階を表します。

⑨エディット中のキャラクターを上下左右に1ドットシフトすることができます。

⑩第2メニューです。ここでプット，ゲット，アニメーションの切りかえを行ないます。



《第1図》画面構成

メニューの説明

○**FILL**……エディット画面を使用している色でぬりつぶします。

○**90°回転，180°回転**…… エディット中のキャラクターに90°,180°の回転を行ないます。このとき，左上に絵が表示されますがバグではありません。

○**縦反転，横反転**……エディット中のキャラクターを，縦，横に反転させます。この実行速度はものすごく速い。

○**カラー・チェンジ**……エディット中のキャラクターの使用している色の部分を別の色に変えます。実行後，どの色にするか選択してください。

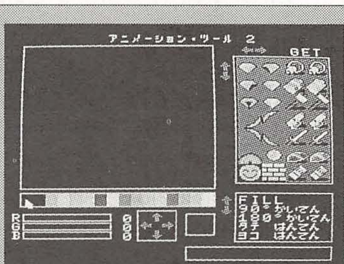
○**複写**……指定した絵を，好きなところへ複写できます。実行後，**第1図**の②の部分で複写する絵を選び，そのあと複写先を指定します。

○**プット画面**……プット画面の全体図を見ることができます。四角で囲まれたところが**第1図**②

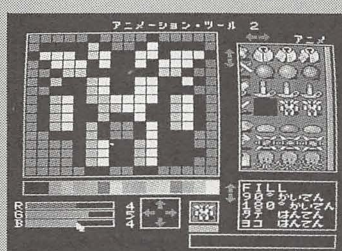
★ぼくの友達のT君がOFコーナーに載りました。どうか，ぼくも載せてください。お願いします。(愛知県刈谷市・尾崎　賢13才)…【影：じゃあ，T君がトイレ行ったらキミも行くんだな？編：またー！大人げない。】

アニメーション・ツール2のプログラム・リスト

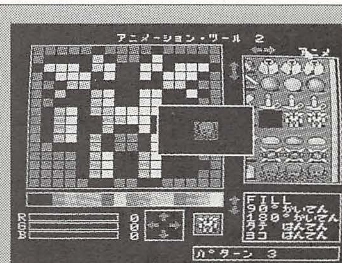
```
10 MAXFILES=2:DEFINT A-Z:KE=2:INPUT "プットがめんをくしょうきょしますか(Y/N)";A$:IF A$="Y" THEN
 KE=1
20 SCREEN 5,2,0:COLOR 15,0,0:CLS:GOSUB 1670:ST=1
30 '──── メインループ ────────
40 S=STICK(ST):IF S=0 THEN 80
50 X=X+( S>5          AND X>3)-(S>1 AND S<5 AND X<27)
60 Y=Y+((S<3 OR S=8) AND Y>2)-(S>3 AND S<7 AND Y<23)
70 K=1:IF X>20 AND ABS(Y-9)<7 THEN K=6
80 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8-1),,K
90 T=STRIG(ST):U=STRIG(3):K$=INKEY$:IF K$="M" OR K$="N" THEN U=-1
100 IF T+U THEN GOSUB 120
110 GOTO 40
120 '──── スペースキーを おしたら ────────
130 IF Y<18 AND X<19 THEN CL=-T*C:LINE(X*8,Y*8-2)-STEP(6,6),CL,BF:PSET(132+X,165
+Y),CL:GOTO 240
140 IF CH=1 AND U THEN GOSUB 550
150 IF X>25 AND Y=2 THEN 560
160 IF CO>0 AND K=6 THEN CX=PX*8+(X-21)*8:CY=PY*8+(Y-3)*8:ON CO GOTO 700,710
170 IF Y=19 AND (X>2 AND X<19) THEN Z=X:GOSUB 500:ON CH+1 GOSUB 420,450
180 IF K=6 THEN Z=Y+(X-19)*2:GOSUB 500:ON T1+1 GOTO 850,260,310
190 IF (X=20 AND (Y=4 OR Y=5)) OR ((X=22 OR X=23) AND Y=2) THEN 720
200 IF X=20 AND (Y=19 OR Y=20) THEN 770
210 IF X>20 AND Y>18 THEN 800
220 VX=X-14:VY=Y-22:IF ABS(VX)+ABS(VY)=1 THEN 1570
230 IF X<11 AND Y>20 THEN 610
240 IF CH=1 OR AN>0 OR CO>0 THEN GOSUB 550
250 RETURN
260 '──── ゲット ────────
270 GOSUB 540:COPY(X*8,Y*8)-STEP(15,15) TO (135,167)
280 FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 15
290 LINE(I*8+24,J*8+14)-STEP(6,6),POINT(135+I,167+J),BF
300 NEXT:NEXT:GOSUB 550:RETURN
310 '──── アニメーション ────────
320 IF U THEN AN=AN+(AN>1):GOTO 340
330 AX(AN)=PX*8+(X-21)*8:AY(AN)=PY*8+(Y-3)*8:AN=AN+1
340 PRESET(136,198):PRINT #1,"パターン";AN:RETURN
350 COPY(100,60)-(180,140),0 TO (140,0),3
360 FOR I=0 TO 32:LINE(140-I,100-I)-(140+I,80+I),15,B
370 LINE(141-I,101-I)-(139+I,79+I),0,B:NEXT:AZ=0
380 AZ=AZ+1:IF AZ>=AN THEN AZ=0
390 COPY(AX(AZ),AY(AZ))-STEP(15,15),1 TO (133,83),0
400 IF STRIG(ST)+STRIG(3)=0 THEN FOR P=1 TO 150:NEXT:GOTO 380
410 GOSUB 550:Z=36:GOSUB 500:COPY(140,0)-(220,80),3 TO (100,60),0:RETURN
420 '──── カラーを かえる ────────
430 C=X-3:LINE(133,187)-(152,192),C,BF
440 I1=1:I2=3:GOTO 640
450 CD=X-3:IF C=CD THEN RETURN
460 GOSUB 540:FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 15
470 CF=POINT(I*8+24,J*8+14):IF CF<>C THEN 490
480 LINE(I*8+24,J*8+14)-STEP(6,6),CD,BF:PSET(135+I,167+J),CD
490 NEXT:NEXT:GOSUB 550:RETURN
500 '──── えんそうもできるよ ────────
510 P1=48+Z:P2=P1+12:P3=P1-12
520 PLAY "N=P1;","N=P2;","N=P3;":RETURN
530 '──── じじくん ────────
540 PRESET(136,198):PRINT #1,"さぎょうちゅうです。":RETURN
550 PRESET(136,198):PRINT #1,S$:CO=0:CH=0:AN=0:RETURN
560 '──── モードをかえる ────────
570 IF T1=2 AND AN>1 THEN 350
580 Z=T1*12:GOSUB 500
590 T1=(T1+1) MOD 3:GOSUB 550:PRESET(198,14)
600 PRINT #1,MID$(" PUT GET アニメ",T1*4+1,4):RETURN
610 '──── パレットをかえる ────────
620 D=X-3:I1=Y-20:R(C,I1)=D
630 COLOR=(C,R(C,1),R(C,2),R(C,3)):I2=I1
640 FOR I=1 TO 3:U(I)=R(C,I):NEXT
650 FOR I=I1 TO I2:D=158+I*8:PAINT(52,D),0,5
660 IF U(I) THEN LINE(25,D)-STEP(U(I)*8,4),Q(I),BF
670 PRESET(83,D):PRINT #1,STR$(R(C,I)):NEXT:RETURN
680 '──── ふくしゃだよ ────────
690 CO=1:CH=0:PRESET(136,198):PRINT #1,"ふくしゃするえは?   ":RETURN
```



▲《写真1》これが画面構成。サンプル・データを読み込んだ



▲《写真2》サンプルの中から一つゲットした。色は下のRGBで作れる



▲《写真3》アニメーション実行中。なかなかよく動いているゾ!!

に写っている範囲です。

○**LOAD**……このツールでエディットしたものと，そのときのパレットをロードします。

○**SAVE**……プット画面で見られる部分を全部，パレットと共にセーブしてくれます。

ロード，セーブのファイル・ネームは8文字までで，**第1図**の⑥を使います。

○**EXIT**……プログラムの実行を終了します。なるべくこれを使ってください。

第2メニュー(第1図②を使用する)

○**PUT**……エディット中のキャラクターをセットします。

○**GET**……セットしてあるキャラクターを，直したりするときに使用します。カーソル内のキャラクターを復元します。

○**アニメ**……アニメーションをさせます。アニメーションさせたいキャラクタの上でトリガ1(スペース)を押します。パターンが400を越えることのないようにしてください。アニメーションをさせるときはアニメというところに合わせてボタンを押してください。アニメーションを終了するときはボタンを押すと抜けることができます(今回はスピードの調節はできません)。

さいごに

前回は見て楽しむものでDr.Dの指摘(してき)されたとおり実用性に欠けましたが，今回は，指摘された部分を加えて，必要と思われる機能を十分に付けました。プログラムは

★X68KやFM TOWNSなどがだされると，ナイコン族は時代にとり残されるようなむなしさを感じないか？
(福岡県粕屋郡・渕上　勇17才)…【編：逆に，いつも最新機種が買える可能性があるから，むなしくはないさ。】

```
700 IF U=0 THEN OX=CX:OY=CY:PRESET(136,198):PRINT #1,"どこに?      ":CO=2:RETURN EL
SE 550
710 IF U=0 THEN COPY(OX,OY)-STEP(15,15),1 TO (X*8,Y*8),0:GOTO 870 ELSE 690
720 '―― プットする がめんのいどう ――
730 FOR I=1 TO 4:IF X=K(I) AND Y=L(I) THEN H=I:I=4
740 NEXT:PX=PX+EX(H):PY=PY+EY(H):Z=0
750 IF PX<0 OR PX>24 OR PY<0 OR PY>12 THEN PX=PX-EX(H):PY=PY-EY(H):GOSUB 500
760 COPY(PX*8,PY*8)-STEP(63,111),1 TO (168,24),0:RETURN
770 '―― メニューのしょうけ゛ ――
780 H=Y-18:MY=MY+EY(H):IF MY<0 OR MY>6 THEN MY=MY-EY(H):Z=0:GOSUB 500
790 COPY(0,MY*8+19)-STEP(64,40),2 TO (167,148),0:RETURN
800 '―― かくさき゛ょうへ ――
810 Z=MY-Y:GOSUB 500:A=Y-18+MY
820 COLOR 8:PRESET(169,141+(Y-18)*8):PRINT #1,A$(A-1):COLOR 15
830 ON A GOSUB 930,990,990,1060,1060,1140,680,1160,1200,1250,1520
840 GOSUB 790:RETURN
850 '―― プットするよ ――
860 COPY(135,167)-(150,182),0 TO (X*8,Y*8),0
870 '―― サブちゃん Jr. ――
880 PRESET(136,198):PRINT #1,"よろしいですか?"
890 T=STRIG(ST):U=STRIG(3):K$=INKEY$:IF K$="M" OR K$="N" THEN U=-1
900 IF T+U=0 THEN 890
910 IF T THEN IF CO=2 THEN COPY(OX,OY)-STEP(15,15),1 TO (CX,CY),1 ELSE COPY(135,
167)-(150,182),0 TO (PX*8+(X-21)*8,PY*8+(Y-3)*8),1
920 H=0:GOSUB 760:GOSUB 550:RETURN
930 '―― ぬりつぶす ――
940 SET PAGE ,2:LINE(81,0)-(207,127),C,BF
950 FOR I=0 TO 15:LINE(88+I*8,0)-STEP(0,128),0
960 LINE(80,I*8)-STEP(128,0),0:NEXT
970 COPY(81,0)-(207,127),2 TO (24,13),0
980 SET PAGE ,0:LINE(135,167)-(150,182),C,BF:RETURN
990 '―― 90゜ と 180゜です ――
1000 GOSUB 540:COPY(135,167)-(150,182) TO (0,0)
1010 FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 15
1020 IF A=3 THEN P=POINT(15-I,15-J) ELSE P=POINT(15-J,I)
1030 LINE(24+I*8,14+J*8)-STEP(6,6),P,BF
1040 PSET(135+I,167+J),P:NEXT:NEXT
1050 LINE(0,0)-(15,15),0,BF:GOSUB 550:RETURN
1060 '―― はんてん ――
1070 COPY( 24, 14)-(151,141),0 TO (0,0),3
1080 COPY(135,167)-(150,182),0 TO (0,0),2
1090 FOR I=0 TO 15:ON A-3 GOSUB 1100,1120:NEXT:RETURN
1100 COPY(0,I*8)-STEP(127,7),3 TO ( 24,134-I*8),0
1110 COPY(0,   I)-STEP(15, 0),2 TO (135,182-I  ),0:RETURN
1120 COPY(I*8,0)-STEP(7,127),3 TO (144-I*8, 14),0
1130 COPY(I   ,0)-STEP(0, 15),2 TO (150-I  ,167),0:RETURN
1140 '―― カラー・チェンジ ――
1150 CH=1:PRESET(136,198):PRINT #1,"どのいろにしますか? ":RETURN
1160 '―― プットめん ぜんけい ――
1170 SET PAGE 1,1:LINE(PX*8,PY*8)-STEP(64,112),5,B,XOR
1180 FOR P=0 TO 1:P=-STRIG(ST)-STRIG(3):NEXT:FOR P=1 TO 400:NEXT
1190 LINE(PX*8,PY*8)-STEP(64,112),5,B,XOR:SET PAGE 0,0:RETURN
1200 '―― ロード ――
1210 GOSUB 1310:F2$=FI$+".PAL":OPEN F2$ FOR INPUT AS #2
1220 SET PAGE 1,1:F1$=FI$+".AN5":BLOAD F1$,S
1230 FOR I=0 TO 15:FOR J=1 TO 3:INPUT #2,R(I,J):NEXT:COLOR =(I,R(I,1),R(I,2),R(I
,3)):NEXT
1240 CLOSE #2:GOSUB 760:SET PAGE 0,0:GOSUB 550:RETURN
1250 '―― セーブ ――
1260 GOSUB 1310:F2$=FI$+".PAL":OPEN F2$ FOR OUTPUT AS #2
1270 SET PAGE 1,1:F1$=FI$+".AN5":BSAVE F1$,0,&H69FF,S
1280 FOR I=0 TO 15:FOR J=1 TO 3:PRINT #2,R(I,J):NEXT:NEXT
1290 CLOSE #2:SET PAGE 0,0:GOSUB 550:RETURN
1300 '―― インプット ――
1310 IX=0:BS=-1:FI$="":FOR I=0 TO 100:I$=INKEY$:NEXT:SOUND 8,16:SOUND 11,100:SOU
ND 12,5
1320 PUT SPRITE 0,(136+IX*8,197),15,3
1330 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1330 ELSE SOUND 7,7:SOUND 13,0
1340 IF I$=CHR$(8) AND IX>=0 THEN GOSUB 1400:IX=IX-1:BS=-1
1350 IF (I$=CHR$(13) OR STRIG(ST+2))AND IX>=0 THEN SOUND 7,56:RETURN
1360 IF I$>=" " AND BS THEN GOSUB 1390:IX=IX+1
1370 IF IX>8  THEN IX=8:BS=0 ELSE IF IX<0  THEN IX=0
1380 I$="":GOTO 1320
1390 IF IX<8  THEN PRESET(136+IX*8,198):PRINT #1,I$::FI$=FI$+I$:RETURN ELSE RETU
RN
1400 LINE(136+IX*8,198)-STEP(7,7),0,BF
1410 IF IX>0 THEN FI$=LEFT$(FI$,IX-1):RETURN ELSE RETURN
1420 '―― エラー たいよーん ――
1430 EE=ERR:IF NOT(EE=56 OR EE=70 OR EE=53 OR EE=68) THEN ON ERROR GOTO 0
1440 IF EE=56 THEN E$="なまえが できとうでない"
1450 IF EE=70 THEN E$="ディスクをいれてください"
1460 IF EE=53 THEN E$="ファイルが みつかりません"
1470 IF EE=68 THEN E$="プロテクトが かかっている"
1480 PRESET(19,198):PRINT #1,E$
1490 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(ST)-STRIG(3):NEXT
1500 LINE(19,198)-(131,206),0,BF
1510 SET PAGE 0,0:GOSUB 790:GOSUB 550:RESUME 40
1520 '―― EXIT ――
1530 PRESET(136,198):PRINT #1,"はんとうですか?"
1540 T=STRIG(ST):U=STRIG(3):K$=INKEY$:IF K$="M" OR K$="N" THEN U=-1
1550 IF T+U=0 THEN 1540
1560 IF T THEN ON ERROR GOTO 0:END ELSE GOSUB 550:RETURN
1570 '―― ローテーション ――
1580 COPY( 24, 14)-(151,141),0 TO (8,8),3
1590 COPY(135,167)-(150,182),0 TO (1,1),2
1600 B0=8:B1=136:B2=16:IF VX+VY=1 THEN B0=128:B1=0:B2=0
1610 Q0=8:Q1=8:Q2=8:RX=127:RY=7:RR=127
1620 IF VX THEN SWAP B0,Q0:SWAP B1,Q1:SWAP B2,Q2:SWAP RX,RY
1630 FOR I=0 TO 1:L=I*7+1:PA=3-I
1640 COPY(Q0/L,B0/L)-STEP(RX/L,RY/L),PA TO (Q1/L,B1/L),PA
1650 COPY(Q2/L,B2/L)-STEP(RR/L,RR/L),PA TO (24+I*111,14+I*153),0
1660 NEXT:RETURN
1670 '―― しょきせってい ――
1680 DIM R(15,3),AX(400),AY(400):Q(1)=6:Q(2)=2:Q(3)=4:ON ERROR GOTO 1420
1690 FOR I=KE TO 3:SET PAGE ,I:CLS:NEXT:SET PAGE ,0
1700 OPEN "GRP:" AS #1:PRESET(80,2):PRINT #1,"アニメーション・ツール 2"
1710 FOR I=1 TO 3:PRESET(17,157+I*7+I):PRINT #1,MID$("RGB",I,1):NEXT
1720 FOR I=1 TO 6:B$="":READ A:FOR J=1 TO A:READ A$
1730 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
1740 FOR I=1 TO 10:READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),5,B:NEXT
1750 FOR I=0 TO 15:LINE(24+I*8,147)-STEP(7,10),I,BF:NEXT
1760 FOR I=0 TO 15:FOR J=1 TO 3:READ G:R(I,J)=G:NEXT:NEXT
1770 FOR I=1 TO 10:READ E,F,P:IF I<5 THEN READ K(I),L(I)
1780 PUT SPRITE I,(E,F),12,P:NEXT
1790 FOR I=1 TO 4:READ EX(I),EY(I):NEXT:SET PAGE ,2
1800 FOR I=0 TO 10:READ A$(I):PRESET(2,20+I*8):PRINT #1,A$(I):NEXT
1810 SET PAGE ,0:PLAY "T180L16V12","T180L16V11","T180L16V10"
1820 X=3:Y=19:K=1:I1=1:I2=3:S$=STRING$(12," ")
1830 GOSUB 590:GOSUB 650:GOSUB 760:GOSUB 790:RETURN
1840 '―― いろいろな データ ――
1850 DATA  8 ,20,30,38,3C,3E,3E,0C,0E, 8,38,38,38,38,FE,7C,38,10
1860 DATA  8 ,10,30,7F,FF,7F,30,10,00, 8,08,0C,FE,FF,FE,0C,08,00
1870 DATA  8 ,10,38,7C,FE,38,38,38,38
1880 DATA 32 ,FF,80,80,80,80,80,80,80,   80,80,80,80,80,80,80,FF
1890 DATA     FF,01,01,01,01,01,01,01,   01,01,01,01,01,01,01,FF
1900 DATA    22, 12,152,142,133,165,152,184, 22,146,152,158
1910 DATA    24,165, 82,171, 24,173, 82,179, 24,181, 82,187
1920 DATA 166, 22,233,137,166,146,233,190,100,162,126,189,133,195,233,207
1930 DATA 0,0,0 ,0,0,0 ,1,6,1 ,3,7,3 ,1,1,7 ,2,3,7 ,5,1,1 ,2,6,7
1940 DATA 7,1,1 ,7,3,3 ,6,6,1 ,6,6,4 ,1,4,1 ,6,2,5 ,5,5,5 ,7,7,7
1950 DATA 157,27,5,20,4, 157,36,2,20,5, 172,12,3,22,2, 181,12,4,23,2
1960 DATA 157,148,5, 157,157,2, 110,163,5,110,179,2, 102,171,3, 117,171,4
1970 DATA 0,-1,0,1,-1,0,1,0
1980 DATA "FILL    ","90゜かいてん","180゜かいてん","タテ はんてん","ヨコ はんてん"
1990 DATA "カラーチェンジ","ふくしゃ    ","プットがめん","LOAD    ","SAVE    ","EXIT"
```



目標の2000行以内におさまりましたが，メチャクチャになってしまいました。

前作を作った人は10行のGOSUBの前にDEFINT␣A－Zを付けておいてください。すいませんでした。

協力していただいた，山田君，開君，ありがとうございました。

（注）CAPSはいれておいてください。

●参考にしたもの

・MSX・MSX2プログラム大全集II

★88でろくでもないゲームを作りましたが恐れおおくて送れません。（東京都台東区・国立圭右15才）……【編：そんなこと考えてないで，ジャンジャン送ってネ!!影：ロクでもないってことは，5か7じゃないの？】



BM特選 ザ・ゲームミュージック プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は,オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所,氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

ザ・ゲームミュージック・プログラム

X68000用

THUNDER CROSS（サンダークロス）

—Great Battleship—

©コナミ

川野　俊充

ミナサマこんにちは，はちみつ川野でございます。

突然ですが，ごめんなさい。先月号にて「来月号ではメタファイトを発表するぞ～」と書いておきながら，「サンダークロス」となってしまったのであります。

では，一体何が「めた」を「サンクロ」に変えってしまったのでしょうか。

それは5月25日のことだったのさ

その日，はちみつは横浜のゲーム・センターに行く途中，レコード屋さんに寄り道をしました。するとそこには発売されたばかりのコナミレーベル第1弾,「サンダークロス」のCDがあるではないですか。神様仏様コナミ様のはちみつはすかさず2,843円をミッキーマウスのサイフから取りだして買ってしまったのであります。

帰宅してさっそく聴いてみる。すると，いい。すごくいい。ものすごくいい。ではありませんか！

メドレーのアレンジもいい。「サンダークロス」のうにょうにょポルタメントもいい。「ホットチェイス」のがこんがこん鳴るベースもいい。み～んないいのです。そして2ループ目を聴いている最中に「サンクロ」のBGMが語りかけてくるのです。

「つくってくれ～。つくってくれ～」。

いつの間にか，はちみつは音をとっていたのでした。

（なお，解説書の楽譜の一部を参考にさせてもらいました。だって，ベースがじぇんじぇん聴きとれないんだもん！）

プログラム解説

今回は講座ふうにプログラムを解説してみましょう。

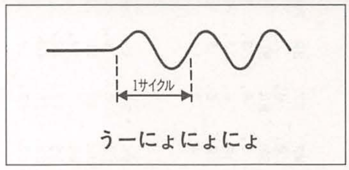
まずその一つは「MMLによるLFO」。はっきり言ってヒマ人のやるテクニックです。

リストを見てください。チャンネル5のあたりで繰り返し記号にはさまれた「ぐちゃぐちゃ」と設定してあるYコマンドがありますね。これは何をやっているのかと言うと，**第1図**のようにかかっているビブラートを，まさにソフトLFOで再現してやろうというものなのです。そのため，**第2図**のように少しずつYコマンドで周波数をずらしてやっています。

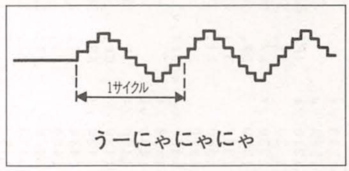
1サイクルをYコマンドで設定して，それをリピート記号でその音符の長さのぶんだけ繰り返しているのですが，大変な労力です。いかがです？もう打ち込もうとする気力がうせてきたでしょう。

どうだまいったか。

ま，これはもともとソフトLFOがついている機種では意味のないテクなので，X1等へ移植しようとする人は適当に変更してやってください（X68000にはハードLFOがあるが，複数チャンネルにかけると周期がピタッと合ってしまってエコーをかけたときなどに全然役に立たない。先月号のグラIIはその良い失敗例だったりする!?）。



《第1図》実際のビブラートの周波数



《第2図》プログラム上でずらしていった周波数

さて，テクニックその2。「256回ループではない無限ループがあなたのBASIC Ver1でもできる！」です。隠しコマンドである特殊繰り返し記号のバグを利用したものなのです。

これは，「Oh！X」の記事を参考にしています。

さて，他に凝ったところといえばスネアドラムですネ。アタック音を強調するためにアルゴリズム5番を音色を作ってノイズ・ジェネレータを重ねています。これのおかげで，またもチャンネル8がYコマンドで埋めつくされていますが，まあ気にしないでください。

余談ですっ

ところで，6月8日のNHKの「ETV8」を御覧になったかた，いらっしゃるでしょうか。じつはボ

★素直になれない自分がとても悲しい。もっと自分の素直な気持ちがだせる人間になりたいと思っているのです。（千葉県佐原市・**途方に暮れるカンガルー19才**）……【**影**：さては女の子にふられたな。ぐははは。私の仲間。】

クがでていたんですねぇ，ハイ。年令とかもでちゃって，ほとんど正体がバレバレだったのですが，単なるハンサムな「しょうねん」だったということにしてください。

それから，1分半の映像のために1時間半も取材させてしまいました。NHKの方，本当にすみませんでした（NGをだしまくっていたのだ）。

「ごめんなさい」ではじまって「ごめんなさい」で終わっちゃったけど，ごめんなさい。ではまた来月まで，バイ！

P.S. 誕生日に素敵なプレゼントを送ってくれた神奈川県・**梅本竜君**はじめ，その他の皆さんどうもありがとう!!

THUNDER CROSS—Great Battleship—のBGMプログラム・リスト

```
   1 /*                                                           sa."great
  10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
  20 /*                   T H U N D E R   C R O S S                    /*
  30 /*                                                                /*
  40 /*                 G r e a t   B a t t l e s h i p                /*
  50 /*                                                                /*
  60 /*               P r o g r a m e d  B y   川野 俊充               /*
  70 /*                                                                /*
  80 /*                 i n   J u n e /  1 0  / 1 9 8 9                /*
  90 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
1000 dim char v(4,10)={
1010 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN D-G u i t a r 1
1020      40,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1030 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1040      31,   4,   1,   0,   1,  10,   0,   3,   0,   0,   0,
1050      18,   1,   1,   9,   1,  22,   0,  15,   0,   0,   0,
1060      31,   4,   1,   0,   1,  23,   0,   7,   3,   0,   0,
1070      31,  12,   1,   8,   1,   0,   0,   1,   3,   0,   0}
1080 m_vset(1,v)
1090 /*
1100 v={
1110 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN D-G u i t a r 2
1120      40,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1130 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1140      31,   2,   1,   0,   1,   6,   0,   3,   0,   0,   0,
1150      18,   3,   1,   9,   1,  23,   0,  15,   0,   0,   0,
1160      31,   2,   1,   0,   1,  28,   0,   1,   3,   0,   0,
1170      31,  12,   1,   8,   1,   0,   0,   5,   3,   0,   0}
1180 m_vset(2,v)
1190 /*
1200 v={
1210 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN E. G u i t a r
1220      16,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1230 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1240      22,   3,   4,   7,   1,  36,   0,   8,   3,   0,   0,
1250      24,   3,   3,   7,   1,  42,   0,   4,   5,   0,   0,
1260      26,   7,   3,   7,   1,  13,   0,   4,   0,   0,   0,
1270      31,   3,   2,   8,   1,   5,   0,   8,   0,   0,   0}
1280 m_vset(3,v)
1290 /*
1300 v={
1310 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN    E. B a s s
1320      59,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1330 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1340      27,  14,   0,   6,   3,  30,   0,   8,   0,   0,   0,
1350      31,  12,   0,   6,   3,  45,   0,   2,   0,   0,   9,
1360      31,  19,   0,   6,   5,  15,   0,   0,   0,   0,   0,
1370      31,   6,   4,   7,  14,   0,   0,   0,   0,   0,   0}
1380 m_vset(4,v)
1390 /*
1400 v={
1410 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN  B a s s D r u m
1420      60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1430 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1440      31,  25,  24,  15,  10,   0,   0,   1,   0,   0,   0,
1450      31,  19,  18,  15,  10,   0,   0,   0,   0,   0,   0,
1460      31,  24,  23,  15,  10,   8,   0,   1,   0,   1,   0,
1470      31,  18,  17,  15,  10,   0,   0,   0,   0,   0,   0}
1480 m_vset(5,v)
1490 /*
1500 v={
1510 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN H i - H a t ( C )
1520      56,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1530 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1540      31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   7,   0,   3,   0,
1550      31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   5,   0,   2,   0,
1560      31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,   1,   0,
1570      31,  19,   8,   8,  12,   3,   0,   1,   0,   0,   0}
1580 m_vset(6,v)
1590 /*
1600 v={
1610 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PANS n a r e D r u m
1620      29,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1630 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1640      31,  26,  25,  15,   2,  10,   0,   5,   0,   1,   0,
1650      31,  19,  17,  15,   5,   0,   0,   1,   0,   0,   0,
1660      31,  19,  18,  15,   5,   0,   0,   0,   0,   0,   0,
1670      31,  19,  16,  12,   8,   0,   1,  15,   0,   0,   0}
1680 m_vset(7,v)
1690 /*
1700 v={
1710 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN H i - H a t ( O )
1720      56,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1730 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1740      31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  15,   0,   1,   0,
1750      31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  13,   0,   2,   0,
1760      31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,   3,   0,
1770      31,  18,  12,   9,   1,  12,   0,   1,   0,   0,   0}
1780 m_vset(8,v)
1790 /*
1800 v={
1810 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PANE. T o m - T o m
1820      29,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1830 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1840      31,  26,  25,   6,   1,  10,   1,   5,   0,   1,   0,
1850      31,  18,  17,   7,   4,  10,   0,   1,   0,   0,   0,
1860      31,  18,  17,   7,   5,  10,   0,   1,   0,   0,   0,
1870      31,  18,  16,   7,   5,  10,   0,   1,   0,   0,   0}
1880 m_vset(9,v)
1890 /*
1900 v={
1910 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN  M a i n
```


★僕は今，ものすごくX1がほしい。どうしてかって？それは「トイポップ」ができるからさ。（北海道恵庭市・まっぴ18才）……【なにわ：うれしいねー。編：それとX1プログラム大全集Ⅲも発売されたしね。よろしく。】

```
1920        44,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1930 /*     AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1940        31,   0,   0,   0,   0,  32,   0,   8,   3,   0,   0,
1950        31,   4,   2,   7,   2,   5,   0,   8,   3,   0,   0,
1960        31,   0,   0,   0,   0,  32,   0,   8,   7,   0,   0,
1970        31,   4,   2,   7,   2,   5,   0,   8,   7,   0,   0}
1980 m_vset(10,v)
1990 /*
2090 /*
9000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,3000):next
9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256],k[256],
l[256],m[256]
9030 str n[256],o[256],p[256],q[256],r[256],s[256],t[256],u[256],w[256],x[256],
y[256],z[256]
10000 /*
10010 /*
10020 a="t118  o2 l16  @1 p3 q8   v12 y48,10          [d.c.]
10030 b="aa<a>aa<g>aa<f>aa<e&edef>
10040 c="aa<a>aa<g>a<e&eedegfed>
10050 d="aa<a>aa<g>aa<redegfed>
10060 e="[coda]
10070 f="gg<g>gg<f>gg<e>gg<d&ddef>
10080 g="gg<g>gg<f>gg<e>gg<d&d4e2raa-gfee-d
10090 h="d8.e-8.e8":h="v13"+h+h+h+"v14>av13<dg>b-<e-a->b<e
10100 j="e8.f8.g-8":j=j+j+"g8.a-8.a8b2
10110 k="e2d2d-2c4d4e2d2e8.f4g4a4b&b1
10120 z="[*]
11020 m_trk(1,a)
11030 m_trk(1,b)
11040 m_trk(1,b)
11050 m_trk(1,b)
11060 m_trk(1,c)
11070 m_trk(1,e+"v12"+b)
11080 m_trk(1,b)
11090 m_trk(1,b)
11100 m_trk(1,d)
11120 m_trk(1,b)
11130 m_trk(1,b)
11140 m_trk(1,f)
11150 m_trk(1,c)
11160 m_trk(1,b)
11170 m_trk(1,b)
11180 m_trk(1,g)
11190 m_trk(1,h)
11200 m_trk(1,j)
11210 m_trk(1,k)
11220 m_trk(1,z)
12000 /*
12010 /*
12020 a="        o2 l16  @1 p3 q8   v12 y49,30          [d.c.]
12030 b="aa<<d>>aa<<c>>aa<b->aa<a&agab->
12040 c="aa<<d>>aa<<c>>a<a&aaga<c>b-ag>
12050 d="aa<<d>>aa<<c>>aa<raga<c>b-ag>
12060 f="gg<<c>>gg<b->gg<a>gg<g&ggab->
12070 g="gg<<c>>gg<b->gg<a>gg<g&g4a2r<dd-c>b-aa-g
12080 h="g8.a-8.a8":h="v13"+h+h+h+"v14 av13<dg>b-<e-a->b<e>
12090 j="a8.b-8.b8":j=j+j+"<c8.d-8.d8e2>
12100 k="a2g2g-2f4g4a2g2a8.b-4<c4d4e&e1
13020 m_trk(2,a)
13030 m_trk(2,b)
13040 m_trk(2,b)
13050 m_trk(2,b)
13060 m_trk(2,c)
13070 m_trk(2,e+"v12"+b)
13080 m_trk(2,b)
13090 m_trk(2,b)
13100 m_trk(2,d)
13110 m_trk(2,e)
13120 m_trk(2,b)
13130 m_trk(2,b)
13140 m_trk(2,f)
13150 m_trk(2,c)
13160 m_trk(2,b)
13170 m_trk(2,b)
13180 m_trk(2,g)
13190 m_trk(2,h)
13200 m_trk(2,j)
13210 m_trk(2,k)
13220 m_trk(2,z)
14000 /*
14010 /*
14020 a="        o2 l16  @2 p3 q8   v13 y50,50          [d.c.]
14030 b="aa<a>aa<g>aa<f>aa<e&edef>
14040 c="aa<a>aa<g>a<e&eedegfed>
14050 d="aa<a>aa<g>aa<redegfed>
14070 f="gg<g>gg<f>gg<e>gg<d&ddef>
14080 g="gg<g>gg<f>gg<e>gg<d&d4e2raa-gfee-d
14090 h="d8.e-8.e8":h="v14"+h+h+h+"v15>av14<dg>b-<e-a->b<e
14100 j="e8.f8.g-8":j=j+j+"g8.a-8.a8b2
14110 k="e2d2d-2c4d4e2d2e8.f4g4a4b&b1
15020 m_trk(3,a)
15030 m_trk(3,b)
15040 m_trk(3,b)
15050 m_trk(3,b)
15060 m_trk(3,c)
15070 m_trk(3,e+"v14"+b)
15080 m_trk(3,b)
15090 m_trk(3,b)
15100 m_trk(3,d)
15110 m_trk(3,e)
15120 m_trk(3,b)
15130 m_trk(3,b)
15140 m_trk(3,f)
15150 m_trk(3,c)
15160 m_trk(3,b)
15170 m_trk(3,b)
15180 m_trk(3,g)
15190 m_trk(3,h)
15200 m_trk(3,j)
15210 m_trk(3,k)
15220 m_trk(3,z)
16000 /*
16010 /*
16020 a="        o2 l16  @4 p3 q8   v14 y51,16          [d.c.]
16030 b="a8r4.r4rfab-
16040 c="a8r4.raga<c>b-ag
16050 d="[coda]aa<d>aa<c>aab-aaa&agab-
16060 e="aa<d>aa<c>aaraga<c>b-ag
16070 f="aaaaaaaaaaaa&aaaa
16080 g="gggggggggggg&ggggaaaaaaaa&aaga<c>b-ag
16090 h="gggg&gggg":h="v14"+h+h+"aaaa aaaar<dd-c>b-aa-g
16100 j="b-b-b-bbb<cc>":j=j+j+j+"a<dg>b-<e-a->b<e
16110 k="cccd-d-d-dd":k=k+k+k+"eeee eeee>
16120 l="aaaa aaaa gggg gggg g-g-g-g- g-g-g-g- ffff gggg
```

★問題です。小柳ルミ子様のだんなの名前は何でしょう。①大橋巨泉②マイケル・ジャクソン③影さん。(岡山県津山市・4月1日に88MA2が手に入ったRAMAZON15才)……【影：突然聞かれたから③と答えてしまった。】

```
16130 m="aaaa aaaa gggg ggggaaab-&b-b-b-<c&cccd&ddde&e2rdc>b-aa-ge
17020 m_trk(4,a)
17030 m_trk(4,b)
17040 m_trk(4,b)
17050 m_trk(4,b)
17060 m_trk(4,c)
17070 m_trk(4,d)
17080 m_trk(4,d)
17090 m_trk(4,d)
17100 m_trk(4,e)
17110 m_trk(4,f)
17120 m_trk(4,f)
17130 m_trk(4,g)
17140 m_trk(4,f)
17150 m_trk(4,f)
17160 m_trk(4,h)
17170 m_trk(4,j)
17180 m_trk(4,k)
17190 m_trk(4,l)
17200 m_trk(4,m)
17210 m_trk(4,z)
18000 /*
18010 /*
18020 a="      o5 @l2  @3 p1 q8   v13 y52,40          [d.c.]
18030 b="@2p3o2l16aa<<d>>aa<<c>>aa<b->aa<a&agab->
18035 b=b+b+b+"aa<<d>>aa<<c>>a<a&aaga<c>b-ag>[coda]@3@l2p1v14o3
18040 c="e4&|:9y52,200e-&y52,110e-&y52,200e-&y52,40e&y52,130e&y52,220e&y52,130e&
y52,40e&:| y8,4
18050 d="f4&|:9y52,200e& y52,110e& y52,200e& y52,40f&y52,130f&y52,220f&y52,130f&
y52,40f&:| y8,4
18060 e="g4&|:9y52,200g-&y52,110g-&y52,200g-&y52,40g&y52,130g&y52,220g&y52,130g&
y52,40g&:| y8,4
18070 f="f4&|:3y52,200e& y52,110e& y52,200e& y52,40f&y52,130f&y52,220f&y52,130f&
y52,40f&:| y8,4
18080 g="l16rq7edegfedq8>
18090 h="@10p1@12>g16a-16<"
18100 j="a4&a24&|:7y52,200a-&y52,110a-&y52,200a-&y52,40a&y52,130a&y52,220a&y52,1
30a&y52,40a&:|y8,4
18110 k=">g16a-16<"
18120 l="a-4&a-24&|:7y52,200g&y52,110g&y52,200g&y52,40a-&y52,130a-&y52,220a-&y52
,130a-&y52,40a-&:|y8,4
18130 m="g4&|:6y52,200g-&y52,110g-&y52,200g-&y52,40g&y52,130g&y52,220g&y52,130g&
y52,40g&:|y8,4
18140 n="f16d16"
18150 o="e4&|:3y52,200e-&y52,110e-&y52,200e-&y52,40e&y52,130e&y52,220e&y52,130e&
y52,40e&:| y8,4
18160 p="r16@3p1q7<e16d16e16g16f16e16d16q8>
18170 q=">g8.b-8.<d8g8.f8.d8
18180 r="@3p1q7r16<a16a-16g16f16e16e-16d16q8>
18190 s="@10p1v15g8.a-8.a8g8.a-8.a8g8.a-8.a8>a16<d16g16>b-16<e-16a-16>b16<e16
18200 t="a8.b-8.b8a8.b-8.b8<c8.d-8.d8
18210 u=">l16aga<cr>b-rargra&aefgaga<cr>b-rarefgagfeaga<cr>b-rargra&aefgagab-&b-
ab-<c&c>b-<cd&dcde&@l2
19020 m_trk(5,a)
19030 m_trk(5,b)
19040 m_trk(5,c)
19050 m_trk(5,d)
19060 m_trk(5,e)
19070 m_trk(5,f)
19080 m_trk(5,g)
19090 m_trk(5,h)
19100 m_trk(5,j)
19110 m_trk(5,k)
19120 m_trk(5,l)
19130 m_trk(5,k)
19140 m_trk(5,m)
19150 m_trk(5,n)
19160 m_trk(5,o)
19170 m_trk(5,p)
19180 m_trk(5,h)
19190 m_trk(5,j)
19200 m_trk(5,k)
19210 m_trk(5,l)
19220 m_trk(5,q)
19230 m_trk(5,o)
19240 m_trk(5,r)
19250 m_trk(5,s)
19260 m_trk(5,t)
19270 m_trk(5,o)
19280 m_trk(5,u)
19290 m_trk(5,c)
19300 m_trk(5,z)
20000 /*
20010 /*
20020 a="      o3 @l2  @3 p2 q8   v14 y53,00 @llr@l2 [d.c.]
20030 b="r1r1r1r1[coda]o3@3p2q8v14
20040 c="e4&|:9y53,160e-&y53,70e-&y53,160e-&y53,00e&y53,090e&y53,180e&y53,090e&y
53,00e&:| y8,5
20050 d="f4&|:9y53,160e& y53,70e& y53,160e& y53,00f&y53,090f&y53,180f&y53,090f&y
53,00f&:| y8,5
20060 e="g4&|:9y53,160g-&y53,70g-&y53,160g-&y53,00g&y53,090g&y53,180g&y53,090g&y
53,00g&:| y8,5
20070 f="f4&|:3y53,160e& y53,70e& y53,160e& y53,00f&y53,090f&y53,180f&y53,090f&y
53,00f&:| y8,5
20090 h="@10p2@l2>g16a-16<"
20100 j="a4&a24&|:7y53,160a-&y53,70a-&y53,160a-&y53,00a&y53,090a&y53,180a&y53,09
0a&y53,00a&:|y8,5
20110 k=">g16a-16<"
20120 l="a-4&a-24&|:7y53,160g&y53,70g&y53,160g&y53,00a-&y53,090a-&y53,180a-&y53,
090a-&y53,00a-&:|y8,5
20130 m="g4&|:6y53,160g-&y53,70g-&y53,160g-&y53,00g&y53,090g&y53,180g&y53,090g&y
53,00g&:|y8,5
20140 n="f16d16"
20150 o="e4&|:3y53,160e-&y53,70e-&y53,160e-&y53,00e&y53,090e&y53,180e&y53,090e&y
53,00e&:| y8,5
20160 p="r16@3<p2q7e16d16e16g16f16e16d16q8>
20180 r="@3<p2q7r16a16a-16g16f16e16e-16d16q8>
20190 s="@10p2v15g8.a-8.a8g8.a-8.a8g8.a-8.a8>a16<d16g16>b-16<e-16a-16>b16<e16
21020 m_trk(6,a)
21030 m_trk(6,b)
21040 m_trk(6,c)
21050 m_trk(6,d)
21060 m_trk(6,e)
21070 m_trk(6,f)
21080 m_trk(6,g)
21090 m_trk(6,h)
21100 m_trk(6,j)
21110 m_trk(6,k)
21120 m_trk(6,l)
21130 m_trk(6,k)
21140 m_trk(6,m)
21150 m_trk(6,n)
21160 m_trk(6,o)
21170 m_trk(6,p)
21180 m_trk(6,h)
21190 m_trk(6,j)
```


★ここ3か月間，表紙のキャラクターは，みんな向かって左側を向いているぞ。あっち向いてホイ!!(愛知県春日井市・KITO19才)……【影：私と同じで，ちょっとはずかしがり屋なもんで，横向いているわけなんです。】

```
21200 m_trk(6,k)
21210 m_trk(6,l)
21220 m_trk(6,q)
21230 m_trk(6,o)
21240 m_trk(6,r)
21250 m_trk(6,s)
21260 m_trk(6,t)
21270 m_trk(6,o)
21280 m_trk(6,u)
21290 m_trk(6,c)
21300 m_trk(6,z)
22000 /*
22010 /*
22020 a="       o3 @12  @3 p3 q8   v11 y54,20 r16      [d.c.]
22030 b="r1r1r1r1[coda]o3@3p3q8v11
22040 c="e4&|:9y54,180e-&y54,90e-&y54,180e-&y54,20e&y54,110e&y54,200e&y54,110e&y
54,20e&:| y8,6
22050 d="f4&|:9y54,180e& y54,90e& y54,180e& y54,20f&y54,110f&y54,200f&y54,110f&y
54,20f&:| y8,6
22060 e="g4&|:9y54,180g-&y54,90g-&y54,180g-&y54,20g&y54,110g&y54,200g&y54,110g&y
54,20g&:| y8,6
22070 f="f4&|:3y54,180e& y54,90e& y54,180e& y54,20f&y54,110f&y54,200f&y54,110f&y
54,20f&:| y8,6
22090 h="@10p3@12>g16a-16<"
22100 j="a4&a24&|:7y54,180a-&y54,90a-&y54,180a-&y54,20a&y54,110a&y54,200a&y54,11
0a&y54,20a&:|y8,6
22110 k=">g16a-16<"
22120 l="a-4&a-24&|:7y54,180g&y54,90g&y54,180g&y54,20a-&y54,110a-&y54,200a-&y54,
110a-&y54,20a-&:|y8,6
22130 m="g4&|:6y54,180g-&y54,90g-&y54,180g-&y54,20g&y54,110g&y54,200g&y54,110g&y
54,20g&:|y8,6
22140 n="f16d16"
22150 o="e4&|:3y54,180e-&y54,90e-&y54,180e-&y54,20e&y54,110e&y54,200e&y54,110e&y
54,20e&:| y8,6
22160 p="r16@3<p3q7e16d16e16g16f16e16d16q8>
22180 r="@3<p3q7r16a16a-16g16f16e16e-16d16q8>
22190 s="@10p3v12g8.a-8.a8g8.a-8.a8g8.a-8.a8>a16<d16g16>b-16<e-16a-16>b16<e16
23020 m_trk(7,a)
23030 m_trk(7,b)
23040 m_trk(7,c)
23050 m_trk(7,d)
23060 m_trk(7,e)
23070 m_trk(7,f)
23080 m_trk(7,g)
23090 m_trk(7,h)
23100 m_trk(7,j)
23110 m_trk(7,k)
23120 m_trk(7,l)
23130 m_trk(7,k)
23140 m_trk(7,m)
23150 m_trk(7,n)
23160 m_trk(7,o)
23170 m_trk(7,p)
23180 m_trk(7,h)
23190 m_trk(7,j)
23200 m_trk(7,k)
23210 m_trk(7,l)
23220 m_trk(7,q)
23230 m_trk(7,o)
23240 m_trk(7,r)
23250 m_trk(7,s)
23260 m_trk(7,t)
23270 m_trk(7,o)
23280 m_trk(7,u)
23290 m_trk(7,c)
23300 m_trk(7,z)
24000 /*
24010 /*
24020 a="      o3 116  @7 p3 q8 @v127 y55,20 y15,253 [d.c.]
24030 b="c8r4.r4rccc
24040 c="rccccccccy15,0132@9ggggffffccccceeeel16[coda]
24050 d="@5ccy15,253@7cy15,0@5c":d=d+d
24060 e="@5ccy15,253@7cy15,0@5cccy15,253@7ccry15,0@9gfcy15,253@7ccccy15,0
24070 f="@5c@6cy15,253@7cy15,0@8c":f=f+f+"@5c@6cy15,253@7cy15,0@5c@6c@5cy15,253@
7cy15,0@8c
24080 g="@5c@6cy15,253@7cy15,0@8c@5c@6cy15,253@7cy15,0@5cry15,253@7cccy15,0@9ggf
c
24090 h="y15,253@7cy15,0@5ccy15,253@7cy15,0@5ccy15,253@7cy15,0@5c":h=h+h
24100 h=h+"y15,253@7132cccc cccc cccc cccc y15,0@9ggggffffcccceeeel16
24110 j="@5ccy15,253@7cy15,0@5cccy15,253@7cy15,0@5c
24120 k=j+"c32c32c32c32y15,253@7cy15,0@5crcy15,253@7cy15,0@5c"+j
24130 j=k+"@9gfcgfcy15,253@7ccy15,0
24140 k=k+"y15,253@7132cccc cccc cccc ccccy15,0116
24150 l="@5ccy15,253@7cy15,0@5c":l=l+l
24160 m="y15,253@7cy15,0@5ccy15,253@7cy15,0@5cy15,253@7cccy15,0@5cccy15,253@7cy1
5,0@5cy15,253@7ccc rccc cccc y15,0132@9ggggffffcccceeee
25020 m_trk(8,a)
25030 m_trk(8,b)
25040 m_trk(8,b)
25050 m_trk(8,b)
25060 m_trk(8,c)
25070 m_trk(8,d)
25080 m_trk(8,d)
25090 m_trk(8,d)
25100 m_trk(8,d)
25110 m_trk(8,d)
25120 m_trk(8,d)
25130 m_trk(8,e)
25140 m_trk(8,f)
25150 m_trk(8,f)
25160 m_trk(8,f)
25170 m_trk(8,g)
25180 m_trk(8,f)
25190 m_trk(8,f)
25200 m_trk(8,h)
25210 m_trk(8,j)
25220 m_trk(8,k)
25230 m_trk(8,l)
25240 m_trk(8,l)
25250 m_trk(8,l)
25260 m_trk(8,l)
25270 m_trk(8,l)
25280 m_trk(8,l)
25290 m_trk(8,m)
25300 m_trk(8,z)
60000 /*
60010 /*
60020 m_play()
```

X68000

★僕の友達を紹介します。マカオ服部と河童森と長老藤本とCYCLING中尾とイエイ大房と……etc.おーい、載ったよー。(大阪府茨木市・関西小倉BASSドラ・TAP17才)……【影：私も紹介します。編：ゴキブリと…。】

ザ・ゲームミュージックプログラム

MSX/MSX2/MSX2+（要FM-PAC）用

ダライアス

DARIUS

宇宙洞窟のテーマ ©TAITO

●上西隆仁●

か，完璧だぁ〜!!

FMPACを入手してから3本目のプログラムが完成した。しかもこのプログラムは，タダモノではない！…そうさ，ウリモノさ（大橋巨泉に匹敵する大ボケ）!!冗談だってば。

内容

タイトーの3画面ゲーム第1弾『ダライアス』の宇宙洞窟（ゾーンA他）のBGMです。

バッキングに合成音色(？)の@22を使ったので，音色は作っていません（メロディの音色を作りたかったんだけどなあ）。

シンセドラムに夢のL32を使いました。PSGじゃ使いものにならなかったのを覚えています。

RUNさせてから音が鳴りだすまで時間がかかりますので中断しないでください。

苦労した点

とにかく原曲に似せるために，微調整をくり返しました。ボリュームやスタッカートはほぼ完璧でしょう。ステレオ出力だったらいいのですが…。

あと，変数の255文字制限に悩まされました。F0なんかは，ぎりぎり助かってホッとしています。

P.S. ミュージック・プログラムの投稿は，ゲーム・ミュージック以外ではダメなのでしょうか。

GORRY先生より一言

最近この曲もあまり投稿がこなくなりましたね。ちょうど私がベーマガに書きはじめたころですから，もう2年たってるんですね。月日のたつのは早いもの。

というわけで，この曲にはあまり言うことはありません。ただ，後半のスネアドラムをもう少していねいにしたほうがいいですね。

DARIUS〜宇宙洞窟〜のテーマのBGMプログラム・リスト

```
10 '      D  A  R  I  U  S
20 '
30 '
40 '
50 '      Programmed By T.Uenishi
60 '          JANUARY 8, 1989
70 '
100 '------------Set up the MSX-MUSIC.
110 CLEAR 3000
120 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
130 DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,P,Q
140 DIM V%(15)
150 SOUND 6,0:SOUND 7,42
160 CALL TRANSPOSE (0)
1000 '-----------Set the M.M.L.datas.
1010 A="F+1.&F+8ED+ED+C+<B>C+1&C+2.RE1&E2&E8D+C+<B>C+D+8C+1&C+2.
1020 A0="T150@4Q7L16O6V13"+A
1030 B0="T150@4Q7L16O6V11R8"+A
1040 C="RBB8BR2RBB8BR2":C0="T150@22Q7L16O6V13"+C+C+C+C
1050 D="RF+F+8F+R2RF+F+8F+R2":D0="T150@22Q7L16O6V12"+D+D+D+D
1060 E="RC+C+8C+R2RC+C+8C+R2":E0="T150@22Q7L16O6V13"+E+E+E+E
1070 F="F+F+V14AV13AEEV14BV13F+&
1080 F0="T150@12Q6L8O2V13"+F+F+F+F+F+F+F+"F+F+V14AV13AV15EEBR8
1090 A1="Q5L8V13G+V11G+G+V13G+G+4V11G+V13G+4V11G+G+4V15B.B.B
1100 B1="Q5L8V11F+V9F+F+V11F+F+4V9F+V11F+4V9E+E+4V13G+.G+.G+
1110 C1="@4Q5L8V11C+V9C+C+V11C+C+4V9C+V11C+4V9C+C+4V13E.E.E+
1120 D1="Q5L8<V14F+V12F+F+V14F+F+4V12F+V14F+4V12E+E+4V15E.E.E+
1130 E1="Q5L8<V12C+V10C+C+V12C+C+4V10C+V12C+4V10C+C+4V14C+.C+.C+
1140 F1="@22Q5L8O4V12BV10BBV12BB4V10BV12B4V10BB4V14B.B.B
1150 A="C+32<B32>C+.R8D+32E16.&EDC+16<B.>":A2="@6Q7L8V15O6"+A+A
1160 C4="R8A.B.Q3>C+<AQ7B16A.R8G+.A.Q3BG+Q6A16G+.":C2="@22Q6L8O5V11"+C4
1170 D4="R8F+.F+.Q3F+F+Q7F+16F+.R8E.E.Q3EEQ6E16E.":D2="@22Q6L8O5V11"+D4
```


★FM TOWNSがでた今，FM77/AVは，FM DOWNSということか。そんなことを思う今日このごろ。(鹿児島市・はちみつ14才)……【影：うまい！座ブトンを5枚あげちゃう。編：77ユーザーもがんばろうね。】

```
1180 E4="F+F+AAEEBF+4F+AQ7L16EEEEEEQ5L8BF+":E2="@12Q5L8O2V14"+E4
1190 G2="T150V14RB2B8B8RB2B8B8
1200 PP="O3V15FE-V14D-<BV13GFV12E-D-
1210 PQ="O3V15FE-V14D-<V13B
1220 PR="O3V15FE
1230 P2="T150L32R"+PP+"R"+PQ+PQ+"R"+PP+"R"+PQ+PQ
1240 QP="V15CV13CV11CV8CR8
1250 QQ="V15CV13CV11CV8C
1260 QR="V15CV12C
1270 Q2="T150L32R"+QP+"R"+QQ+QQ+"R"+QP+"R"+QQ+QQ
1280 A3="<L16AAR16BBR16>C+C+R16E32F+.&F+L8C+<BL16>C+C+R16DDR16L8C+4.
1290 C3="R8F+.G+.Q3AF+Q6G+16F+.R8E+.F+.G+E+F+G+
1300 D3="R8D.D.Q3DDQ6D16D.R8C+.C+.C+C+C+C+
1310 E3="V10F+V14F+AAEEBE+4E+G+C+4C+BA
1320 A4="@6Q7L8V15O6C+32<B32>C+.R8D+32E16.&EDC+16<B.>C+32<B32>C+.R8F32F+16.&F+EC
+16<B.>
1330 E5="V10F+V14F+AAEEBC+4C+C+Q1>C+<Q7E>Q1E<Q7E+>Q1E+<Q7
1340 A6="<L16G+F+G+A8G+F+4.RG+F+G+A8G+F+2
1350 B6="@4Q6O6L4R8F+8R8>C+<BA8R8F+8R8>C+<B
1360 C6="V10R8Q4F+.F+.F+.G+.AR8F+.F+.F+.G+.
1370 D6="V9R8Q4D.D.D.D.DR8C.C.C.C.
1380 E6="D>Q1D<Q7AG+4F+D4C>Q1C<Q7AG+4F+C
1390 G6="B4.B4B4B8B4.B4B4
1400 P6="R2R8"+PP+PQ+"R2R8"+PP
1410 Q6="R2R8"+QP+QQ+"R2R8"+QP
1420 A7="Q7L8B32>C+16.&C+C+<BAB>C+4
1430 B7="L8A4EF+AR8>C+E
1440 C7="A>V11C+.C+.C+C+.C+.
1450 D7="CV10E.E.EE.E.
1460 E7="R8Q4C+C+L16R16AR16B>Q7C+4<E8
1470 F7="@22Q5V9R8O5L8B.B.BB.B.
1480 G7="B16B16RB4RB8
1490 P7=PR+PR+"R4"+PP+"R"+PQ
1500 Q7=QR+QR+"R4"+QP+"R"+QQ
1510 A8="E32F16.&FC+<BAB>C+
1520 B8="AAAR8B4AG+4
1530 C8="C+>F.F.FF<
1540 D8="EG+.G+.G+G+
1550 E8="R8Q4C+8C+8R16G+R16AQ7B4E+4
1560 F8="BB.B.BB
1570 G8="R8B8B8R4B8B4B8
1580 P8="R8"+PQ+PQ+"R"+PQ+PQ+"R8"+PQ
1590 Q8="R8"+QQ+QQ+"R"+QQ+QQ+"R8"+QQ
1600 AA="Q5L16F+G+A8R8C+8.C+>C+R16<C+8R8F+G+A8R8D8.D>DR16<D8
1610 C="AB>C+<":C9="F+G+A":CA="V12L16Q6<"+C+C+C+C+C+"A"+C9+C9+C9+C9+C9+"F+
1620 D="F+F+F+F+":D9="DDDDDDDD":DA="V11L16Q6"+D+D+D+D+D9+D9
1630 EA="Q7F+8F+F+F+8F+F+F+8>Q2F+8<Q7F+>Q2F+8<Q7ED8DDD8DDD8>Q2D8<Q7D>Q2D8<Q7C+
1640 GA="RB4RB4RB16B16B16B16RB4
1650 PA="R"+PP+"R"+PP+"R"+PR+PR+PR+PR+"R"+PP
1660 QA="R"+QP+"R"+QP+"R"+QR+QR+QR+QR+"R"+QP
1670 AB="G+AB8R8>D+32E.&E8D8C+8<B8>C+C+R16DDR16C+4.<
1680 C="G+AB":C9="E+F+G+":CB=C+C+C+C+C+"G+"+C9+C9+C9+C9+"E+BAG+>"
1690 D="EEEEEEE":D9="C+C+C+C+":DB=D+D+D9+D9+D9+D9
1700 EB="E8EEE8EEE8>Q2E8<Q7E>Q2E8<Q7DC+8C+C+C+8C+C+C+8>Q2G+8<Q7C+>Q2G+8<Q7E+
1710 GB="RB4RB4RB4RB16B16B16B16
1720 PB="R"+PP+"R"+PP+"R"+PP+"R"+PR+PR+PR+PR
1730 QB="R"+QP+"R"+QP+"R"+QP+"R"+QR+QR+QR+QR
1740 EC="F+F+F+F+R8F+F+F+F+F+F+RDDDDR8DDDDDD
1750 GC="RB4RB4RB4RB4
1760 PC="R"+PP+"R"+PP+"R"+PP+"R"+PP
1770 QC="R"+QP+"R"+QP+"R"+QP+"R"+QP
1780 AD="G+AB8R8>D+32E.&E8D8C+<B8.>C+4RE8.E8.E8
1790 C="G+AB":CD=C+C+C+C+C+"G+EF+G+EF+G+EF+Q6B8.B8.B8
1800 D="C+C+C+C+":DD="EEEEEEEEEEEEEEE"+D+D+"Q6G+8.G+8.G+8
1810 ED="EEEER8EEEEEEERC+C+C+C+R8C+C+Q5E8.<B8.>E8
1820 GD="RB4RB16B8.B4B4B8.B8.B8
1830 PD="R"+PP+"R"+PR+PR+"R8"+PR+"R8."+PP+PQ+"R16"+PQ+"R16"+PQ
1840 QD="R"+QP+"R"+QR+QR+"R8"+QR+"R8."+QP+QQ+"R16"+QQ+"R16"+QQ
10000 '----------Play the all tracks.
10010 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,"","",""
10020 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,"","",""
10030 PLAY#2,A2,"",C2,D2,E2,"",G2,P2,Q2
10040 PLAY#2,A3,"",C3,D3,E3,"",G2,P2,Q2
10050 PLAY#2,A4,"",C4,D4,E4,"",G2,P2,Q2
10060 PLAY#2,A3,"",C3,D3,E5,"",G2,P2,Q2
10070 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,"",G6,P6,Q6
10080 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G7,P7,Q7
10090 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F8,G8,P8,Q8
10100 PLAY#2,AA,"",CA,DA,EA,"",GA,PA,QA
10110 PLAY#2,AB,"",CB,DB,EB,"",GB,PB,QB
10120 PLAY#2,AA,"",CA,DA,EC,"",GC,PC,QC
10130 PLAY#2,AD,"",CD,DD,ED,"",GD,PD,QD
10140 GOTO 10010
```


★「さくらとるのにパパにのるとラクさ」さかさまに読んでみましょう。(千葉県市原市・ほえほえ16才)……
【編：影さんが今，本をさかさまにしていっしょうけんめい読んでいます。ウケをねらっているもようです。】

ザ・ゲーム♪ミュージック♪プログラム

MSX/MSX2/MSX2+（32K以上，要FM-PAC）用

スーパーハングオン

『Winning Run』 ©SEGA

石田　晴幸

はじめに

どうも，こんにちは。ちょっと古いですけれども，SEGAのスーパー・ハングオンから『Winning Run』を作ってみました。ぜひ，聞いてください。

プログラムについて

メロディ（アドリブ含む）がFM 2音＋PSG 1音，コードがFM 3音，ベースがFM 1音，ドラムはリズムMMLとPSG 2音（1音はノイズ）を使っています。

@63の音色は，@15のハープシコード2に手を加えたものです。ボイス移調をさせて，デチューンの効果をだしています。

アドリブのチョーキングはBASICではむずかしいと思うので，半音ずつあげてます。

どうでしょうか。

苦労した点

楽譜がとんでもなくまちがっていたので，まいった，まいった。最初，楽譜どおりに打ち込んでから，トランスポーズで移調しました。その後にいろんな部分の微調整をしました。

その他に，打ち込んでいるときにウチのマシンは2回も暴走したので，こまってしまったのだ。

最後に

FMとPSGのバランスは，各自でよろしくお願いします。

余談ですが，音程をさげながら音量をさげるドラムのことを『ナムコ・ドラム』というそうです。ある雑誌の編集の人が言っていました（このプログラムでは，タムに使っています）。

では，さようなら。

★参考にしたもの

○『ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III』—Winning Run—の楽譜　電波新聞社

○『セガ・ゲーム・ミュージック Vol. 3』—Winning Run—アルファ・レコード

GORRY先生より一言

この曲，けっこうイメージの再現がむずかしいので，投稿数のわりに載りにくい曲なのですが，このプログラムはよくできています。「孤独につっ走る」感じがうまくでています。

ところで「ナムコドラム」って本当ですか？ ナムコでは「妖怪道中記」が最初のはずです。それよりも前にセガの「ファンタジーゾーン」や「カルテット」で使われていますが…。

○投稿上の注意○

みなさん，毎月，毎月数多くの投稿ありがとうございます。

さて，プログラム・チェックに合格したものは，一時ひとまとめにして保存されるのですが，1枚のディスクに複数のプログラムが入っているものは，後でとりだすときに，どれが合格でどれがボツなのか，わからなくなってしまう場合があります。

そこでお願いです。予算に余裕のある人は，1枚のディスクには，せいぜい2種類の曲までにしてください。原稿はそれぞれ曲ごとに書いてください。

それと，封筒には，機種名，BASICの種類，付属システム（PC-88ならサウンドボードIIが必要だとか，MSXならFMPACが必要だなど），曲目を書いてください。

以上のことを守ってよりよいミュージック・プログラム・コーナーにしましょう。（GORRY）

★

評…私じゃなーい（影）



by 高橋浩央

★まず足元を見てグルグルまわる。つぎに目がまわったら，すぐ誰かに目を見せる。すると目がピクピク動く。（奈良県桜井市・新世紀会長15才）……【影：見せられた人の目がピクピクするんだったらスゴイけどねー。】

スーパーハングオン『Winning Run』のBGMプログラム・リスト

```
1000 '
1010 ' *** SUPER HANG ON  『 Winning Run 』 ***
1020 '
1030 '       PROGRAMMED BY H.ISHIDA
1040 '
1050 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
1060 CLEAR 6000:T$="T180":A=37
1070 DIM A$(A),B$(A),C$(A),D$(A),E$(A)
1080 DIM F$(A),G$(A),H$(A),I$(A),J$(A),A%(15)
1090 FOR I=4 TO 15:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1100 '
1110 DATA 0010,000D,0000,0000
1120 DATA 1324,24F1,0080,0000
1130 DATA 0028,45F3,0080,0000
1140 '
1150 _VOICECOPY(A%,@63)
1160 _VOICE(A%,A%,@0,@0,@0,@12)
1170 _TRANSPOSE(510)
1180 SOUND 7,49:SOUND 6,10
1190 '
1200 GOSUB 1280
1210 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
1220 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I$,J$
1230 FOR I=0 TO A
1240 PLAY#2,A$(I),B$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),H$(I),I$(I),J$(I)
1250 NEXT
1260 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,"","",I$,J$
1270 GOTO 1230
1280 '
1290 A$="Q8V13O3L1
1300 A$(0)="FDDE
1310 A$(1)="FDL8AAAAARARA2.
1320 A$(2)="O5@4V14F2FEFG&G2GFGA&A4>D4<G4FG&G2
1330 A$(3)="FG4A&A1&A1
1340 A$(4)="F2FEFG&G2GFGA&A4>D4<G4FG&G4F4
1350 A$(5)="G4E4FD&D1.@6V15
1360 A$(6)="RR8FE4C<G2>FE4C<A&A1.
1370 A$(7)=">RR8FE4C<G2>FE4CD&D1.
1380 A$(8)="R2R8<FA>C<B-4>DF4G4FE2.C<A&A2.
1390 A$(9)="R2R8FA>C<B-4>D4FG4FE16F16E&E2.
1400 A$(18)="@63"+A$
1410 A1$="ED+<AE>ED+<AE>ED+<AE>ED+<AE>D<B-GD>D<B-GD>D<B-GD>D<B-GD>
1420 A$(23)="L16@21O6V9"+A1$+A1$+"<@6V15
1430 A$(24)="L8R2R8FEDG4FE4F4GE2.C<A&A2.
1440 A$(25)=A$(9)
1450 A$(26)="@63V14OL16DE8.F8D8&D2<F8GA8.GFG8F8E8F8
1460 A$(27)="E8C2.<A>CCDC<A>CDC<A>CDC<A>CDC<A>
1470 A$(28)="EFGAGFEDE4L8DCECD<B>C<AB-G>
1480 A$(29)="F4EDGFEDEFDCR8G32&G+32&A16A>C
1490 A$(30)="C16D2.&D16L24DC<A>L20C40&C+40&DDC<A>C40&C+40&DDC<A>C40&C+40&DDC<A>C
40&C+40&DDC<A>
1500 A$(31)="C40&C+40&DDFDL16EDCDC<A>C<AGAGFGFDFEDECDEFDEFGE
1510 A$(32)="FGAFGAB-GA4L8GFEFEC&C2
1520 A$(33)="DCDEDEFEFGFGAGA4L16DCD8EDE8FEF8GFG8L12EDEFEFGFGAGA
1530 A$(34)="L8F4GFD<A16&A-16&GF>L32C&C+&D16F8G&G+&A16G16&F16G2
1540 A$(35)="L16DCDEFDEFGEFGAFGAB-GAB->C<AB->CD<G>E<G>F<G>E<G>
1550 A$(36)="E&F8.L8EC4<A4FG32&G+32&A32&A-32&G16F16GF4.
1560 A$(37)="D<A32&A-32&G.FGFDF<F2.&L32E&E-&D&D-&C
1570 '
1580 B$="Q8V11O2L1
1590 B$(0)="@63AFF+G
1600 B$(1)="AF>L8CCCCCRCRC2.
1610 B$(2)="O5@4V11D2DCDE&E2EDEF&F4A4E4DE&E2
1620 B$(3)="DE4F&F1&F1
1630 B$(4)="D2DCDE&E2EDEF&F4A4E4DE&E4D4
1640 B$(5)="E4C4D<A&A1.>
1650 B$(6)="@2V13R16"+A$(6)
1660 B$(7)="R16"+A$(7):B$(8)="R16"+A$(8)
1670 B$(9)="R16"+A$(9):B$(18)="@63"+B$
1680 B1$="EA>ED+<EA>ED+<EA>ED+<EA>ED+<DG>D<B-DG>D<B-DG>D<B-DG>D<B-
1690 B$(23)="L16@21OV10"+B1$+B1$
1700 B$(24)="@2V13R16>"+A$(24):B$(25)=B$(9)
1710 B$(26)="O6L16R16DE8.F8D8&D2<F8GA8.GFG8F8E8F16
1720 B$(27)="R16E8C2.<A>CCDC<A>CDC<A>CDC<A>CDC
1730 B$(28)="R16EFGAGFEDE4L8DCECD<B>C<AB-G16>
1740 B$(29)="R16F4EDGFEDEFDCR8G32&G+32&A16A>C16
1750 B$(30)="R20C16D2.&D16L24DC<A>L20C40&C+40&DDC<A>C40&C+40&DDC<A>C40&C+40&DDC<
A>C40&C+40&DDC
1760 B$(31)="R16C40&C+40&DDFDL16EDCDC<A>C<AGAGFGFDFEDECDEFDEFG
1770 B$(32)="R16FGAFGAB-GA4L8GFEFEC16&C2
1780 B$(33)="R12DCDEDEFEFGFGAGA4L16DCD8EDE8FEF8GFG8L12EDEFEFGFGAG
1790 B$(34)="R16L8F4GFD<A16&A-16&GF>L32C&C+&D16F8G&G+&A16G16&F16G4..
1800 B$(35)="R16L16DCDEFDEFGEFGAFGAB-GAB->C<AB->CD<G>E<G>F<G>E
1810 B$(36)="R16E&F8.L8EC4<A4FG32&G+32&A32&A-32&G16F16GF4&F16
1820 B$(37)="R16D<A32&A-32&G.FGFDF<F2.&L32E&E-&D&D-
1830 '
1840 C$="Q8V11O5L
1850 C$(0)="RF8EF8ERF8EF8ERF8EF8ERD8D-D8D-
1860 C$(1)="RF8EF8ERF8EF8EL8CCCCCRCRC2.
1870 C$(2)="Q7V12L1FEDE2
1880 C$(3)="R2L8FFEFR8ER8FR8AR8GR8E4.FFEFR8ER8FR8GR8EF2
1890 C$(6)="LE.EE.E.EE.F.FF.F.FF.
1900 C$(7)=C$(6)
1910 C$(8)="D1D1E.EE.R8L8FECFEC4
1920 C$(9)="D1D1EEEEERERE2.
1930 C$(18)=C$
1940 C$(23)="@24L8V13O2AAAA>>E2<<AAA>>D4D4.<<AAAA>>E2<<AAA>>D4D4.@0V12>
1950 C$(24)="D2&DD4D&D1E4.E4E4.R8FECFEC4
1960 C$(25)="D2&DD4D&D1C4.C4C4.CD4D+4E4F
1970 C$(26)="F2&FF4F&F1
1980 C$(27)="E2&EE4E&E1
1990 C$(28)="D2&DD4D&D1
2000 C$(29)="C2&CC4C&C1
2010 FOR I=30 TO 32:C$(I)=C$(I-4):NEXT
2020 C$(33)="<<AAAA>>E2<<AAAA>>D4D4<<AAAA>>E2<<AAAA>>D4D4
2030 C$(34)="LD.DD.D.DD.
2040 C$(35)="E.EE.E.EE.
2050 C$(36)=C$(34)
2060 C$(37)="C.CC.C8DD+EF8
2070 '
2080 D$="Q8V11O5L
2090 D$(0)="RC8CC8CRC8CC8CRC8CC8CR<A8AA8A>
2100 D$(1)="RC8CC8CRC8CC8C<L8AAAAARARA2.>
2110 D$(2)="Q7V12L1DC<B->C2
2120 D$(3)="R2L8DDCDR8CR8DR8FR8ER8C4.DDCDR8CR8DR8ER8CD2
2130 D$(6)="LC.CC.C.CC.D.DD.D.DD.
2140 D$(7)=D$(6)
2150 D$(8)="<B-1B-1>C.CC.R8L8CCR8CCR
2160 D$(9)="<B-1B-1>CCCCCRCRC2.
2170 D$(18)=D$
2180 D$(23)="@24V13OR2C+2R4.<B-4B-4.>R2C+2R4.<B-4B-4.@0V12>L8
2190 D$(24)="B-2&B-B-4B-&B-1>C4.C4C4.R8CCR8CC<
2200 D$(25)="B-2&B-B-4B-&B-1A4.A4A4.AB-4B4>C4C+
2210 D$(26)=C$(28):D$(27)=C$(29)
2220 D$(28)="<B-2&B-B-4B-&B-1
2230 D$(29)="A2&AA4A&A1>
2240 D$(30)=C$(28):D$(31)=C$(29):D$(32)=D$(28)
2250 D$(33)=">LR2C+2R2<B-B->R2C+2<R2B-B-
2260 D$(34)="B-.B-B-.B-.B-B-.
2270 D$(35)=">C.CC.C.CC.
2280 D$(36)="<"+D$(34)
```

★沼田高校図書委員会より。以前ファン通で紹介された「妖精の系譜」という本を購入しました。ファンタジーに興味のある人はぜひ読んでみてください。(群馬県沼田市・白岩道隆16才)……【編：ベーマガもよろしく。】

```
2290 D$(37)="A.AA.A8B-B>CC+8
2300 '
2310 E$="Q8V10OL
2320 E$(0)="RA8AA8ARB-8B-B-8B-RA8AA8ARV8F8FF8FV10
2330 E$(1)="RA8AA8ARB-8B-B-8B-L8EEEEERERE2.
2340 E$(2)="Q7V11L1AGFG2
2350 E$(3)="R2L8AAAAR8AR8AR8>CR8CR8<G4.AAAAR8AR8AR8>CR8<AA2
2360 E$(6)="LG.GG.G.GG.A.AA.A.AA.
2370 E$(7)=E$(6)
2380 E$(8)="F1F1G.GG.R8L8GGGGGG4
2390 E$(9)="F1F1AAAAARARA2.
2400 E$(18)=E$
2410 E$(23)="@24V12O3R2A2R4.G4G4.R2A2R4.G4G4.@0V11L8>
2420 E$(24)="F2&FF4F&F1G4.G4G4.R8GGGGGG4
2430 E$(25)="F2&FF4F&F1E4.E4E4.EF4F+4G4G+
2440 E$(26)=D$(29)+"<
2450 E$(27)="G2&GG4G&G1
2460 E$(28)="F2&FF4F&F1
2470 E$(29)="E2&EE4E&E1
2480 E$(30)=D$(29):E$(31)=E$(27):E$(32)=E$(28)
2490 E$(33)="LR2A2R2GGR2A2R2GG
2500 E$(34)="F.FF.F.FF.
2510 E$(35)="G.GG.G.GG.
2520 E$(36)=E$(34)
2530 E$(37)="E.EE.E8FF+GG+8
2540 '
2550 F$="Q7V12O3L8
2560 F1$="D4DDDDDD
2570 F2$="B-4B-B-B-B-B-B-
2580 F3$="B4BBBBBB
2590 F4$="C4CCCCCC
2600 F5$="A4AAAAAA
2610 F$(0)=F1$+"<"+F2$+F3$+">"+F4$
2620 F$(1)=F1$+"<"+F2$+"AAAAARARA2>
2630 F$(2)=F1$+F4$+"<"+F2$+">C4CC
2640 F$(3)="CCCCDDCDR8CR8DR8FR8ER8C4.DDCDR8CR8DR8FR8CD2
2650 F$(6)=F4$+F4$+F1$+F1$:F$(7)=F$(6)
2660 F$(8)="<"+F2$+F2$+">"+F4$+F4$
2670 F$(9)="<"+F2$+F2$+"AAAAARARA2.>
2680 F$(23)="<AAAA>E2<AAAA>D2<AAAA>E2<AAAA>D2
2690 F$(24)=F$(8)
2700 F$(25)="<"+F2$+F2$+F5$+"AB-4B4>C4C+
2710 F$(26)=F1$+F1$:F$(27)=F4$+F4$:F$(28)="<"+F2$+F2$
2720 F$(29)=">"+F$(27):F$(30)=F$(26):F$(31)=F$(27):F$(32)=F$(28)
2730 F$(33)="AAAA>E2<AAA>DDD4.<AAAA>E2<AAA>DDD4.
2740 F$(34)=F$(28):F$(35)=F$(29):F$(36)=F$(28)
2750 F$(37)=F5$+"B-4B4>C4C+
2760 '
2770 G$="@A12V7HC!8R8HC!8R8HC!8B!16B!16M4
2780 G1$="HC!B!8H16B!16HM8H8HB!8HB!8HM8H8
2790 G2$="HB!8H16B!16HM8H8HB!8HB!8HM8H8
2800 G3$="HMB!8B!8H8C!B!8H8C!MB!8H8C!M8
2810 G4$="HB!8B!8H4HC!M4H4HB!8B!8H8C!M8H8C!MB!8H8B!8
2820 G$(0)=G1$+G1$+G1$+G1$
2830 G$(1)=G1$+G1$+"HMB!8M8HMB!8M8HMB!8RC!MB!8H4C!MB!4C!4C!4
2840 G$(2)=G2$+G2$+G2$+"HB!8H16B!16HM8H8
2850 G$(3)="HB!8HB!8HM8H8"+G3$+"HB!8C!M8HB!8C!M8HB!8C!B!16B!16HC!B!4"+G3$+"HMB!8
HM8H8HMB!8HM8B!16B!16HC!M4
2860 G$(6)=G2$+G2$+G2$+"B!8M16MB!16HC!4B!8MB!16M16HC!4
2870 G$(7)=G2$+G2$+G2$+G2$:G$(8)=G1$+G2$+G1$+G1$
2880 G$(9)=G2$+G2$+"HMB!8M8HMB!8M8HMB!8RC!MB!8H4C!MB!4C!4C!4
2890 G$(23)=G4$+G4$:G$(24)=G2$+G2$+G2$+G2$
2900 G$(25)=G2$+G2$+G2$+"HMB!8H8H8HB!8H8HB!8H8H8
2910 G$(26)=G1$+G2$:G$(27)=G2$+G2$
2920 FOR I=28 TO 36:G$(I)=G$(27):NEXT
2930 G$(33)=G4$+G4$:G$(34)=G$(26)
2940 G$(37)=G2$+"HMB!8C!8H8C!B!8H8C!B!H8C!8
2950 '
2960 H$="S0M4000LR2.C
2970 H$(0)="RCRCRCRCRCRCRCRC
2980 H$(1)="RCRCRCRCL8CCCCLCR8CR8C
2990 H$(2)="RCRCRCRCRCRCRC
3000 H$(3)="RCCRR8CCCCR8CCRR8CL8CCCR8CLCC
3010 H$(6)="RCRCRCRCRCRCL16R8CCRR8CCL
3020 H$(7)=H$(0):H$(8)=H$(0):H$(9)=H$(1)
3030 H$(23)="R2CR2R8CCR8R2CR2R8CC
3040 H$(24)=H$(0)
3050 H$(25)="RCRCRCRCRCRCC
3060 H$(26)="RCRCRCRC
3070 FOR I=27 TO 36:H$(I)=H$(26):NEXT
3080 H$(33)=H$(23)
3090 H$(37)="RCRCC
3100 '
3110 I$="V15O2L64
3120 I$(1)="R1R1..V15BV13B-V11AA-V15GV13G-V11FEV15EV13E-V11DD-
3130 I$(3)="R2V15BV13B-V11AA-R16V15GV13G-V11FER16V15EV13E-V11DD-R8.R1.V15BV13B-V
11AA-R16V15GV13G-V11FER16V15EV13E-V11DD-
3140 I$(6)="R1R1R1V15BV13B-V11AA-R16V15GV13G-V11FEV15EV13E-V11DD-RV15BV13B-V11AA
-R16V15GV13G-V11FEV15EV13E-V11DD-
3150 I$(9)=I$(1)
3160 I$(23)="R1R8V15BV13B-V11AA-R16V15GV13G-V11FE-R16R1.R8V15BV13B-V11AA-R16V15G
V13G-V11FE
3170 '
3180 J$="V12OL8
3190 J$(0)="V12GGV10GV8GR2V12E-E-V10E-V8E-R2V12EEV10EV8ER2V12FFV10FV8F
3200 J$(1)="V12GGV10GV8GR2V12E-E-V10E-V8E-R2V12L16AR16AR16AR16AR16ARR16ARR16A8
3210 J$(2)="V12L8B-2B-AB->CC2C<B->CDD4G4C4<B->CC2
3220 J$(3)="<B->C4DD1D1
3230 J$(4)="<B-2B-AB->CC2C<B->CDD4G4C4<B->CC4<B-4
3240 J$(5)=">C4<A4B-GG1.
3250 J$(6)="V10R2B-A4FC2B-A4FDD1.
3260 J$(7)="R2B-A4FC2B-A4FGG1.
3270 J$(8)="R2.<B->DFE-4GB-4>C4<B-A2.GDD2.
3280 J$(9)="R2.<B->DFE-4G4B->C4<B-A16B-16AA2.V12
3290 J$(24)="R2.B-AG>C4<B-A4B-4>C<A2.FDD2.
3300 J$(25)=J$(9)
3310 J$(26)="R8O5V10L8G16A.B-GG2<B->C16D.C16<B-16>C<B-A
3320 J$(27)="B-AF2.L16DFFGFDFGFDFGFDFG
3330 J$(28)="FDAB->CDC<B-AGA4L8GFAFGEFDE-
3340 J$(29)="CB-4AG>C<B-AGAB-GFR8>C16D16D
3350 J$(30)="D20F16G2.G16L24GFDL20FGGFDFGGFDFGGFDFGGF
3360 J$(31)="D8FGGB-GL16AGFGFDFDCDC<B->C<B-GB-AGAFGAB-GAB->
3370 J$(32)="C<AB->CD<B->CDECD4L8C<B-AB-AF2
3380 J$(33)="F6GFGAGAB-AB->C<B->CDCD4L16<GFG8AGA8B-AB-8>C<B->C8L12<AGAB-AB->C<B-
>CD
3390 J$(34)="L8C<B-4>C<B-GDC<B->L16FGB-8>CDC<B->C4.
3400 J$(35)="C8<GFGAB-GAB->C<AB->CD<B->CDECDEFDEFGCACB-C
3410 J$(36)="ACL8A16B-.AF4D4<B->C16D16C16<B-16>C<B-4
3420 J$(37)="B-8GD16C.<B->C<B-GB-<B-2.A32G32
3430 '
3440 FOR I=4 TO 5:C$(I)=C$(I-2):D$(I)=D$(I-2)
3450 E$(I)=E$(I-2):F$(I)=F$(I-2):G$(I)=G$(I-2)
3460 H$(I)=H$(I-2):I$(I)=I$(I-2):NEXT
3470 '
3480 FOR I=10 TO 17:A$(I)=A$(I-8):B$(I)=B$(I-8):C$(I)=C$(I-8)
3490 D$(I)=D$(I-8):E$(I)=E$(I-8):F$(I)=F$(I-8):G$(I)=G$(I-8)
3500 H$(I)=H$(I-8):I$(I)=I$(I-8):J$(I)=J$(I-8):NEXT
3510 '
3520 FOR I=19 TO 22:A$(I)=A$(0):B$(I)=B$(0)
3530 C$(I)=C$(0):D$(I)=D$(0):E$(I)=E$(0):F$(I)=F$(0)
3540 G$(I)=G$(0):H$(I)=H$(0):J$(I)=J$(0):NEXT
3550 '
3560 RETURN
```


★おい編集長！裏表紙を斉藤由貴ちゃんにもどせ〜〜〜。(福岡県大野城市・謎の怪人物体X15才)……【影：私だってもどしてほしいよ。編：ワタシだって……。つぐ美：何よ，私じゃ不服ってわけね。影，編：そ，そんなー。】

ザ・ゲーム♪ミュージック♪プログラム

PC-8801mkIISR以上(N88-BASIC V2モード)+サウンドボードII用

スペランカー

—メインBGM— ©アイレム

ザイン中村くん

内容

まさに穴場中の穴場といえる「スペランカー」よりメインの曲です。

プログラム

「TONE CHANGER」も使っておらず，非常に短いものになっています。本物は3音で，それをサウンドボードIIでやると，チャンネルが余るので，メインとベースに1chずつDTを，あとカウベルをまぜてみました。それでもあと1ch余っているので，好きなようにしてください。

最後に

PC-88FH以降を持っているみなさん，ミュージック・プログラムを作るときは必ず4MHzモードで作りましょう。8MHzはものすごく処理が速いので，8Mで作っていた曲はかんぺきだと思っていても，4Mでは間があいたりすることがあります。とくにサウンドボードIIを使うときは気をつけましょう。

GORRY先生より一言

あまり聴き慣れないせいか，はたまたドラムス・アレンジのせいか，聴いてておもしろい曲です。選曲の勝利！ともいえるかもしれません。リズムのカウベルがとてもいい感じをだしています。グッドです。

スペランカー—メインBGM—のプログラム・リスト

```
1 ' save "SPRAN
10 ' ------------------------------------------------------------------------
20 ' --                   SPRANKER MAIN BGM                                --
30 ' --                                                                     --
40 ' --          ARRANGED & PROGRAMED  BY  SHIGEO NAKAMURA                 --
50 ' ------------------------------------------------------------------------
60 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CMD STOPM
70 DIM MAIN%(4,9),BASS%(4,9),TOM%(4,9),R$(6)
80 '
90  FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ MAIN%(X,Y):NEXT Y,X
100 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ BASS%(X,Y):NEXT Y,X
110 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ BELL%(X,Y):NEXT Y,X
120 '
130 ' ---------------------------------------------------------------------
140 '      AF   OM   WF   SY  SPEED  PMD  AMD  PMS
150 DATA  57,  15,   0,   0,    0,    0,   0,   0, 0,0
160 '      AR   DR   SR   RR   SL   TL   KS   ML   DT   AMS
170 DATA  31,   5,   4,   7,   2,  34,   0,   2,   3,   0
180 DATA  31,   5,   3,   6,   1,  21,   0,   2,   7,   0       :' MAIN (GUIT)
190 DATA  31,   4,   4,   6,   2,  28,   0,   2,   7,   0       :'   SOFT
200 DATA  18,   5,   3,   7,   2,  00,   0,   2,   7,   0
210 ' --------------------------------------------------------------------
220 '      AF   OM   WF   SY  SPEED  PMD  AMD  PMS
230 DATA  58,  15,   2,   0,    0,    0,   0,   0, 0,0
240 '      AR   DR   SR   RR   SL   TL   KS   ML   DT   AMS
250 DATA  31,  15,   7,   8,   2,  35,   0,   0,   7,   0
260 DATA  20,  18,   6,   7,   4,  20,   2,  10,   3,   0       :' BASS
270 DATA  31,   5,   7,   6,   1,  40,   0,   0,   3,   0
280 DATA  31,  13,   7,   7,   5,  00,   0,   1,   3,   0
290 ' --------------------------------------------------------------------
300 '      AF   OM   WF   SY  SPEED  PMD  AMD  PMS
310 DATA  52,  15,   0,   0,    0,    0,   0,   0, 0,0
320 '      AR   DR   SR   RR   SL   TL   KS   ML   DT   AMS
330 DATA  30,  19,  30,   8,  13,  23,   0,   7,   0,   0
340 DATA  31,  14,  28,  11,   1,  10,   0,   5,   0,   0       :' COWBELL
350 DATA  31,  19,  13,  12,   4,  22,   3,  14,   0,   0
360 DATA  31,  15,  10,   9,   1,  00,   3,  10,   0,   0
370 ' --------------------------------------------------------------------
380 CMD VOICE MAIN%,MAIN%,BASS%,BASS%,BELL%
390 CMD VOICE LFO 2,1,1, 200,14,,6:
400 CMD VOICE LFO 4,1,1, 200,14,,6:
410 ' --------------------------------------------------------------------
420 R1$(0)="4":R1$(1)="M31KC11KC11KC11KC11":R1$(2)="M31DC11KC11DC11KC11":R1$(4)=
"L18KC2DC2KC2KC2KC2DC2KC2KC2KC2DC2KC2KC2KC2KC2DC2KC2"
430 '
440 R2$(0)="4":R2$(1)="KC11KC11KC2KC2KC5KC5DC2KC2":R2$(2)="M31DC11KC11DC11KC11":
R2$(3)="R26KC11KC11KC11KC11":R2$(4)="DC5KC2KC2DC5KC2KC2DC5KC2KC2DC5KC2KC2"
450 '
460 R3$(0)="4":R3$(1)="KC5KC5KC5KC5KC5DC5DC5KC5":R3$(2)="KC5KC5KC5KC5KC5DC5DC5KC
5":R3$(3)="R26DC5DC5DC5DC5DC5DC5DC5KC5":R3$(4)="KC5KC5KC5KC5KC5DC5DC5DC5"
470 '
480 R4$(0)="4":R4$(1)="KC5KC5KC5KC5KC5DC5KC11":R4$(2)="KC5KC5KC5KC5KC5DC5KC2KC2D
C2DC2":R4$(3)="R26KC5KC5KC5KC5KC5DC5KC11":R4$(4)="KC5KC5KC5KC5KC5DC5DC5DC5":R4$(
5)="L31DC5DC5DC5DC5DC5DC5DC2DC2KC2KC2
490 '
500 ' --------------------------------
510 CMD RHYTHM 1,R1$:CMD RHYTHM 2,R2$:CMD RHYTHM 3,R3$:CMD RHYTHM 4,R4$
520 ' --------------------------------
530 '
540 A$="T132Y38,214":CMD PLAY A$,A$,A$,A$,A$,A$
550 AQ$="O5L8c.cr16<gb-agfe.fr16grec&c"
560 AR$="O5c.cr16de-dc&ce-16d16ce-dc&c&c&c"
570 A1$="@RV13"+AQ$+AQ$ : B1$="V13@M"+AQ$+AQ$
580 A2$=AR$+AQ$ : B2$=AR$+AQ$
590 CQ$="L8O4V15c.c16>c<gb-agac.c16>c<gb-ag.g16"
600 CR$="O4f.f16>fce-dcd<f.f16>fce-dc.c16"
610 C1$="@L"+CQ$+CQ$ : D1$="@M"+CQ$+CQ$ : C2$=CR$+CQ$ : D2$=CR$+CQ$
620 AS$="a-&a-&a-&a-&a-&a->ce-d.cr16<b-&b-&b-&b-&b->c&c&c&cedc<gb-agag&g&gr
630 A3$=AS$:B3$=AS$
640 CS$="O4a-16<a->>c16<c>e-16<e-.O4a->ce-<b-16<b->>d16<d>f16<f.O4b->dfO5c16<c>e
16<e>g16<g.>cegO4b-agag&g&gr":C3$=CS$:D3$=CS$
650 E1$="V14O4L8 crcrcrcr crcrcrcr crcrcrcr crcrcrcr
660 EQ$="O4L16c8r8 c8cc c32c32cc rc8cc":E2$=EQ$+EQ$+EQ$+EQ$
670 E3$=EQ$+EQ$+EQ$+"L8cRcRcRL16c32c32ccc"
710 '
720 CMD PLAY #5, "V63X1X1X1X1"; A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
730 CMD PLAY #5, "V63X1X1X1X1"; A2$,B2$,C2$,D2$,E1$
740 CMD PLAY #5, "V63X1X1X1X3"; A3$,B3$,C3$,D3$,E1$
750 CMD PLAY #5, "V63X2X2X2X2"; A1$,B1$,C1$,D1$,E2$
760 CMD PLAY #5, "V63X2X2X2X2"; A2$,B2$,C2$,D2$,E2$
770 CMD PLAY #5, "V63X2X2X2X4"; A3$,B3$,C3$,D3$,E3$
780 GOTO 720
```

ザ・ゲームミュージックプログラム

PC-8801mkIISR以上(N88-BASIC V2モード)用/PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

ザ・スキーム

MONSTER CARNIVAL(モンスターカーニバル) ©ボーステック

高橋　伸裕

内容

「ザ・スキーム」のノーマル音源の「MONSTER CARNIVAL」です。リストが短いので，打ち込みやすいと思います。聞いてみてください。

入力方法

88SR以上の人はそのまま入力してください。

80SRの人は10000行から先を参考にしてプログラムを変えてください。

80SR用の「TONE CHANGER」を自作して使っています。

これは，88用のものが発表されたとき，よし，僕もと思っていたものですが，いい曲がなくてなかなかだせなかったんです。80SRの投稿が増えるといいな…。

プログラムのしくみ

880～890行の機械語は，SSGのレジスタ0BHの内容を08H～0AHにコピーしているだけです。

つまり，「Y11,△」で，SSGのA～Cチャンネルの音量を△に設定するようになっています。

これによって，64分音符より短い時間，音量をあげる（さげる）ことを可能にしています。

全部入力してセーブした後，A，B，C$系列の変数を削除(さくじょ)して実行すれば，どういうことなのかたぶんわかると思います。

最後に

80SRでも，88と同等の音がだせるんですから…，もーっと投稿しましょうね？

○参考

- ●ザ・スキーム　サウンドBIOS（ボーステック）
- ●マシン語サウンドプログラミング（アスキー）
- ●「拡張モード2」のプログラム

GORRY先生より一言

なんか，聴いててムリなところが感じられない曲です。「BASICで鳴ってる」っていう感じがないんです。まとめかたがうまいからでしょうね。

ところで，PC-80SRの人にはうれしい作品となりましたね。

ザ・スキーム―MONSTER CARNIVAL―のBGMプログラム・リスト

```
100 'THE SCHEME [MONSTER CARNIVAL]  COMPOSED BY YK-2.
110 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CMD STOPM:CLEAR,&HDDFF
120 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NM=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
130 AD=&HE000:FOR I=0 TO 1
140 FOR J=0 TO 15
150 READ A$
160 D=VAL("&H"+A$)
170 POKE AD,D:AD=AD+1
180 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
190 NEXT
200 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
210 NEXT:POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,0:POKE &HE13E,&HE0:POKE &HE003,NM
220 D=(&H76C1+NM*&H25):POKE &HE00E,D AND 255:POKE &HE00F,D ¥ 256
230 DATA E1,7B,D6,0D,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,A2,78,360
240 DATA 19,C9,01,25,00,CD,9E,6B,21,00,DE,19,C9,00,00,00,A72
250 GOTO 520
260 '
270 '
280 IF NO>NM OR NO<0 THEN PRINT "VOICE NO. ERROR":STOP
290 AD=&HDE00+&H25*NO
300 POKE AD   ,A%(0,0)
310 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
320 AD=AD+1
330 POKE AD   ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)
340 POKE AD+4 ,A%(I,5)
350 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)
360 POKE AD+12,A%(I,1)
370 POKE AD+16,A%(I,2)
380 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)
390 POKE AD+24,A%(I,9)
400 NEXT
410 AD=AD+25
420 POKE AD   ,A%(0,1)*16
430 POKE AD+1 ,A%(0,2)
440 POKE AD+2 ,A%(0,3)
```


★HB-F1XDJを買いました。HB-F1IIにデータ・レコーダをつなげて使っていた私にとって，フロッピーディスクや漢字ROMなどの装備は，はっきり言って涙ものです。（福岡県北九州市・井上秀一18才）……【編：うん。】

```
450 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255
460 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255
470 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255
480 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255
490 POKE AD+7 ,A%(0,7)
500 RETURN
510 '
520 FOR NO=0 TO 4
530 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
540 GOSUB 280:NEXT NO
550 '
560 DATA 44 , 15 ,  0 ,  0 ,     0 ,  0 ,  0 ,  0 ,0,0
570 DATA 31 ,  5 ,  6 ,  0 ,  1 , 12 ,  0 ,  3 ,  2 ,  0
580 DATA 18 , 16 ,  1 ,  7 ,  3 , 12 ,  0 ,  3 ,  2 ,  0
590 DATA 31 ,  0 ,  0 ,  0 ,  0 , 16 ,  0 ,  4 , -1 ,  0
600 DATA 31 , 16 ,  1 ,  7 ,  3 , 12 ,  0 ,  4 , -1 ,  0
610 '
620 DATA 58 , 15 ,  0 ,  0 ,     0 ,  0 ,  0 ,  0 ,0,0
630 DATA 31 , 15 ,  7 ,  8 ,  2 , 33 ,  0 ,  0 , -2 ,  0
640 DATA 20 , 16 ,  6 ,  7 ,  4 , 20 ,  2 ,  6 , -2 ,  0
650 DATA 31 ,  5 ,  6 ,  7 ,  1 , 40 ,  0 ,  0 , -2 ,  0
660 DATA 31 , 13 ,  7 ,  7 ,  5 ,  0 ,  0 ,  1 , -2 ,  0
670 '
680 DATA 60 , 15 ,  0 ,  1 ,    2000 ,-60 ,  0 , 11 ,0,0
690 DATA 31 , 31 , 11 ,  8 , 15 ,  0 ,  1 ,  0 , -3 ,  0
700 DATA 31 , 13 , 10 , 12 ,  0 , 12 ,  1 ,  0 ,  0 ,  0
710 DATA 31 , 20 , 20 , 10 ,  0 ,  0 ,  1 ,  0 ,  1 ,  0
720 DATA 31 , 19 , 16 , 12 ,  0 , 12 ,  1 ,  0 , -2 ,  0
730 '
740 DATA 60 , 15 ,  0 ,  1 ,    2000 ,-60 ,  0 , 11 ,0,0
750 DATA 31 ,  0 ,  0 , 15 ,  0 ,  0 ,  0 , 15 ,  0 ,  0
760 DATA 31 , 19 , 14 , 15 ,  3 ,  0 ,  0 , 10 ,  0 ,  0
770 DATA 31 , 21 ,  0 , 15 , 11 ,  0 ,  0 ,  2 ,  1 ,  0
780 DATA 31 , 17 , 17 , 15 ,  2 ,  0 ,  0 ,  0 , -1 ,  0
790 '
800 DATA 62 , 15 ,  0 ,  1 ,    2000 ,-60 ,  0 , 11 ,0,0
810 DATA 31 , 13 ,  5 ,  5 ,  2 ,  0 ,  0 , 15 , -2 ,  0
820 DATA 31 , 17 , 10 ,  6 ,  5 ,  3 ,  0 ,  0 ,  3 ,  0
830 DATA 31 , 17 ,  4 ,  6 , 10 ,  4 ,  0 ,  0 ,  3 ,  0
840 DATA 31 , 12 ,  9 ,  7 ,  8 ,  8 ,  0 ,  0 ,  3 ,  0
850 '
860 P=2733:FOR AD=&HE020 TO &HE03F:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
870 POKE AD,A:S=S+A:NEXT:IF S<>P THEN PRINT "880-890":STOP
880 DATA 01,44,03,3E,0B,ED,79,0C,ED,78,B7,28,0B,16,08,0D
890 DATA ED,51,0C,ED,79,14,10,F7,CD,68,67,C9,00,00,00,00
900 POKE &HE197,&H20:POKE &HE198,&HE0
910 '
920 A0$="Y38,195T177L16
930 A1$="@0O3V11DDDFFFGGGDGA>C<AGDGA>D<AGFGF
940 A2$="@1V12O3DDD>DCDFEDCDCA+AGFEDAGFEDC
950 A3$="DDDFDFGDGG+DG+ADA>C<D>CD<D>DF<D>F<
960 A4$="DDDFEDC&CC&CC&CDDDFEDA&AA&AA&AD
970 A5$="DDFEDC&CC&CC&C<A&AA&AA&AEFGA+A>C+
980 '
990 B0$="T177L16@1
1000 B1$="O3V11DDDFFFGGGDGA>C<AGDGA>D<AGFGF
1010 B2$="V9RDDD>DCDFEDCDCA+AGFEDAGFED
1020 B3$="CDDDFDFGDGG+DG+ADA>C<D>CD<D>DF<D
1030 B4$=">F<DDDFEDC&CC&CC&CDDDFEDA&AA&AA&A
1040 B5$="DDDFEDC&CC&CC&C<A&AA&AA&AEFGA+A
1050 '
1060 C0$="T177L16
1070 CA$="V12@2O5CRC<V14@3C&C>V12@2O5C":C1$=CA$+CA$+CA$+CA$
1080 C2$="O6A32A32AAC+32C+32C+C+":C2$=CA$+CA$+CA$+C2$
1090 CB$="@2V12O5C
1100 CA$="CC<V14@3C>V12@2CC@4E&EE&EE&E":C3$=CB$+CA$+CB$+CA$+CB$
1110 C4$="C&CC&CC&C@2C32C32CC>A<CC":C4$=CA$+C4$
1120 '
1130 D0$="T177L16
1140 D1$="V13Y11,9O3AAA>A&A&A<AAA>G&G&G>":D1$=D1$+D1$
1150 D2$="D4&D8C4&C8<G4&G8>C4&C8
1160 D3$="O4V14AAA>C<A+AG&GG&GG&GAAA>C<A+A>D&DD&DD&D<A
1170 D4$="AA>C<A+AG&GG&GG&GD&DD&DD&DA&AA&AA&A
1180 '
1190 E0$="T177L16
1200 E1$="V13O4DDD>D&D&D<DDD>C&C&C":E1$=E1$+E1$
1210 E2$="O5A4&A8G4&G8C4&C8F4&F8
1220 E3$="V14O3AAA>C<A+AG&GG&GG&GAAA>C<A+A>D&DD&DD&D<A
1230 E4$="AA>C<A+AG&GG&GG&GD&DD&DD&DA&AA&AA&A
1240 '
1250 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,E0$
1260 CMD VOICE LFO 2,1,1,1,4,0,8
1270 CMD VOICE LFO 5,1,1,1,3,0,6
1280 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$
1290 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$
1300 CMD PLAY A2$,B2$,C1$,D2$,E2$,E2$
1310 CMD PLAY A3$,B3$,C2$,D2$,E2$,E2$
1320 CMD PLAY A4$,B4$,C3$,D3$,E3$,E3$
1330 CMD PLAY A5$,B5$,C4$,D4$,E4$,E4$
1340 GOTO 1280
10000 '      ::::: PC-8001mk2SR ノ ヘンコウテン :::::
10010 ' ツギ ノ ギョウ ヲ ツイカ & ヘンコウ シテ クダサイ。
10020 ' 110 STOPM:CLEAR 5000,&HE37F
10030 ' 130 AD=&HE5D0:FOR I=0 TO 2
10040 ' 210 NEXT:POKE &HF161,&HC3:POKE &HF162,&HD0:POKE &HF163,&HE5
10050 ' 220 REM
10060 ' 230 DATA E1,7B,D6,15,F5,38,0C,5F,01,25,00,CD,48,61,21,89,4D1
10070 ' 240 DATA 6E,19,C9,7B,D6,0D,38,0C,F1,21,37,6D,CB,03,19,7E,B11
10080 ' 245 DATA 23,66,6F,C9,01,25,00,F1,CD,48,61,21,80,E3,19,C9,2A1
10090 ' 290 AD=&HE380+&H25*NO
10100 ' 860 P=2624:FOR AD=&HE5B0 TO &HE5CF:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
10110 ' 880 DATA ED,51,0C,ED,79,14,10,F7,CD,05,5D,C9,00,00,00,00
10120 ' 900 POKE &HE74C,&HB0:POKE &HE74D,&HE5
10130 ' ::: [CMD PLAY] ヲ [PLAY] ニ、
10140 '    [CMD VOICE LFO] ヲ [VOICE LFO] ニ ナオシテ クダサイ。 :::
```

★ゲーム・センターに行ったら，原始島のクレジットが99になっていた。思わずやりまくったぞ。（広島市・X68Kでレインボーアイランドと妖怪道中記をだしてください17才）……【影：ちなみに私のクレジットは毎月5万だ。】

ザ・ゲームミュージック♪プログラム

X1シリーズ(CZ-8FB01)+FM音源ボード(要NEW FM音源ドライバー)用

A-JAX（エージャックス）

—ランキング— ©コナミ

上田　順一

はじめに

今回は少し古くなりましたが，A-JAXより，ランキングのBGMを作りました。

プログラムについて

この曲はあのドラムとメインのポルタメントがポイントですが，あの変わったドラム（エンベロープが反対になったような音）を再現するためにソフトウエア・エンベロープを使いました。あとは普通に作りました。

終わりに

もちろん，NEW FM音源ドライバーが必要です。では……。

P.S.　千葉県人さんクックで会いましょう。

GORRY先生より一言

今月も上田くん…みんなー！もっとがんばらないと「X1の」コーナーが「彼の」コーナーになっちゃうぞー!!

というわけで，これだけ完璧に作られてしまうとこちらも言うことがありません。ただの一読者にしておくのがもったいない気もしますね。

A-JAX —ランキング—のBGMプログラム・リスト

```
100 '▁▂▃▅▇ [A・JaxRanging/A・JAX (C)KONAMI V1.26 ▇▅▃▂▁
110 A$=USR4("F")
120 DIM A%(4,10):RESTORE
130 PRINT "WAIT A MOMENT!"
140 PRINT "SETTING TONE DATA NOW"
150 FOR T=0 TO 9:PRINT "TONE No.";T;:PRINT CHR$(&H1E)
160 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10
170 READ A%(I,J):NEXT:NEXT
180 B$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A%(0,0)))):NEXT T
190 '     [POWERFUL BASS DRUM]
200 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
210 DATA 31,  0,  0,  8,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
220 DATA 31, 20, 12,  8, 10,  5,  0, 15,  0,  3,  0
230 DATA 31, 15,  0,  8, 15, 10,  0,  0,  0,  0,  0
240 DATA 31, 13,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
250 '     [HIGH TUNED SNARE DRUM 1]
260 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
270 DATA 31,  0,  0,  1,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
280 DATA 31, 14, 15, 15,  2,  0,  0,  2,  0,  0,  0
290 DATA 31, 22,  0,  9, 15,  8,  0,  3,  0,  2,  0
300 DATA 31, 16, 15,  8, 15,  0,  0,  3,  0,  0,  0
310 '     [ALG3 TOMTOM]
320 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
330 DATA 31, 31,  0,  3,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
340 DATA 31, 19,  0,  5,  9, 12,  0, 15,  0,  3,  0
350 DATA 31, 24, 12,  8, 15,  7,  0,  7,  0,  2,  0
360 DATA 31,  0,  5,  7,  0,  0,  3,  2,  0,  0,  0
370 '     [FM HI-HAT]
380 DATA 41, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
390 DATA 31, 31,  0,  0,  1,  8,  0, 11,  0,  3,  0
400 DATA 31, 28,  2,  0,  4, 17,  2, 12,  0,  3,  0
410 DATA 31, 22,  0,  1,  4, 11,  1,  1,  0,  1,  0
420 DATA 31, 19,  5,  7,  1,  0,  2,  7,  0,  0,  0
430 '     [HIGH TUNED SNARE DRUM 2]
440 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
450 DATA 31,  0,  0,  1,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
460 DATA 31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  2,  0,  0,  0
470 DATA 31, 22,  0,  9, 15,  8,  0,  3,  0,  2,  0
480 DATA 31, 17,  0,  8, 15,  0,  0,  3,  0,  0,  0
490 '     [FM CYMBAL]
500 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
510 DATA 31,  0,  0,  0,  0, 16,  0,  5,  0,  0,  0
520 DATA 31,  8,  0,  7, 15,  9,  1,  8,  0,  0,  0
530 DATA 31,  0,  0,  0,  0, 10,  0,  4,  0,  0,  0
540 DATA 31,  9,  0,  7, 15,  5,  1, 12,  0,  0,  0
550 '     [FM BASS]
560 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
570 DATA 31, 14,  0,  6, 13, 36,  2, 13,  0,  0,  0
580 DATA 31, 13,  0,  6, 13, 24,  0,  1,  0,  0,  0
590 DATA 31,  9,  0,  6, 13, 24,  0,  0,  0,  0,  0
600 DATA 31,  4,  0, 10, 13,  2,  0,  0,  0,  0,  0
610 '     [MAIN 1]
620 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
630 DATA 31, 14,  0,  1,  0, 26,  0,  1,  0,  0,  0
640 DATA 31, 12,  0,  1, 15, 54,  0,  3,  0,  0,  0
650 DATA 31,  0,  0,  1,  0, 54,  0,  1,  0,  0,  0
660 DATA 26,  0,  0,  5,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
670 '     [BACK]
680 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
690 DATA 31,  7,  0,  5,  2, 29,  0,  4,  7,  0,  0
```


★ある日，黒いサングラスをかけた人が，駅の鏡にムースをかけていました。(山形県天童市・13番白白田　聡　15才)……【影：ドライヤー持っていなかったかい？編：持っていたとしたら？影：それは私だったということ。】

```
700 DATA 19,  4,  0,  7,  3,  0,  0,  4,  7,  0,  0
710 DATA 31,  4,  0,  5,  3, 23,  0,  4,  3,  0,  0
720 DATA 19,  4,  0,  7,  3,  0,  0,  4,  3,  0,  0
730 '     [HEAVY DISTORTION]
740 DATA 48, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
750 DATA 31,  0,  0,  0,  0, 16,  0,  2,  1,  0,  0
760 DATA 20,  0,  0,  0,  0, 24,  0,  6,  0,  0,  0
770 DATA 31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  0,  4,  0,  0
780 DATA 31,  0,  0,  9,  0,  0,  0,  2,  1,  0,  0
790 INIT:CLS0:SCREEN
800 DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,H
810 DIM A(20),B(20),C(20),D(20),E(20),F(20),G(20),H(20)
820 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
830 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&H20B
840 A$=USR2("0")
850 PRINT "SETTING 'MML'"
860 ' [DRUMS]
870 DEFSTR S,T
880 S="@4L64V15G&V13G&V12G&V11G&V10G&V12G&V13G&V14GL16V14
890 T2="@2<(E,0A)8.>
900 T3="@2<L64V15G&V12G&V8F+&V5F+&V7F&V9F&V12E&V15EL16>V14
910 '
920 A(0)="@0O1Q8V14L16^20S0,0,0,0T122
930 A(1)="@0D@1G8"+S+"@1GG8GG8G [0
940 A(2)="|:3@0DRD"+T2+"@0DRD"+T2+"@0DDD"+T2+"@0D@2<(E,1C)8(E,1C)8>@0D:|
950 A(3)="   @0DRD"+T2+"@0DRD"+T2+"@0DDD"+T2+"@0D@1AAA8A
960 A(4)=A(2)
970 A(5)="   @0DRD"+T2+"@0DRD"+T2+"@1AA"+T3+"@2<(G,C)(G,1C)8>(B,C)8(B,C)8@0D
980 A(6)=A(2)+A(3)
990 A(7)="|:3@0DDD@1A8.@0DRD@1A8.@0DDD@1A8.@0DRR@1A8@0D:|
1000 A(8)="   @0DDD@1A8.@0DRD@1A8.@0DDD@1A8."+T3+"<(E,1E)8>(B,0B)8
1010 A(9)="   @0DDD@1A8.@0DRD@1A8.A@0D@1A8A8"+T3+"<(E,1E)8>(B,0B)8 ]
1020 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("1"+A(I)):NEXT
1030 ' [HI-HAT/SYMBAL]
1040 B(0)="@5O6Q8V14L16^20S0,0,0,0
1050 B(1)="RA8A8.A8.A8. [0 @3O5Q2^0
1060 B(2)="|:4CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC:Q8CQ2:|C
1070 B(3)=B(2)+B(2)
1080 B(4)="@5O6Q8^20|:5A8.A8.A8.A8.A8.A8.A8.A8.:| ]
1090 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("2"+B(I)):NEXT
1100 ' [BASS]
1110 C(0)="@6O2Q8V11L16^20S0,0,0,0
1120 C(1)="RA+8B8<C4..>V10[0
1130 C(2)="|:10A<A>:|A<D>A<E>|:10A<A>:|A<A+>A+<A+>
1140 C(3)=C(2)
1150 C(4)="<|:10C<C>:|CFCG|:10C<C>:|CGC<C>
1160 C(5)=" |:10C<C>:|CFCG|:9 C<C>:|>|:3A+<A+>:|
1170 C(6)=C(2)+C(2)+"Q7V11
1180 C(7)="<|:4C8C:|>|:4A+8A+:||:4G+8G+:||:4G8G:|
1190 C(8)=C(7)
1200 C(9)="Q8V10G+<G+>G+<G+8R>G+<G+>G+<C+>G+<D+>A+<A+8A+8.>A+<A+>A+<A+8A+> ]
1210 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("3"+C(I)):NEXT
1220 ' [MAIN]
1230 D(0)="@7O5Q8V12L16^8S0,0,0,0P1
1240 D(1)="RD+8E8F4.. [0 O4Q6V15P1
1250 D(2)="|:A(A,5C)64&<C32.(C,4A)64&>A32.(A,5E)64&<E..&E4>
1260 D(3)="  A(A,5C)64&<C32.(C,4A)64&>A32.(A,5D)64&<D..&D4
1270 D(4)="  (D,4B)64&>B..(B,5D)64&<D..(D,G)64&G..(G,F)64&F..&F4(F,C)64&C..&C4
1280 D(5)="  (C,F)64&F..F8(F,E)64&E..(E,C)64&C..&C:(C,4G+)64&>G+..&G+:|
1290 D(6)="  (C,D)64&D..&D
1300 D(7)="|:(D,E)64&E..&E4E8(E,C)64&C32.(C,4G)64&>G..(G,F)64&F..&F
1310 D(8)="  (F,A+)64&A+..&A+(A+,5D)64&<D..&D(D,F)64&F..&F
1320 D(9)="  (F,E)64&E64&(E,F)64&F64(F,G)64&G..&G4(G,F)64&F..&F(F,C)64&C..&C:
1330 D(10)=" C8(C,4B)64&>B..(B,5C)64&<C..(C,D)64&D..(D,C)64&C..(C,D)64&D..:|
1340 D(11)=" CL32(C,4B)64&>B.(B,5C)64&<C.(C,D)64&D.(D,C)64&C.(C,D)64&D.(D,E)64&
1350 D(12)=" E.(E,D)64&D.(D,E)64&E.(E,F)64&F.(F,D)64&D.(D,4A+)64&>A+.L16
1360 D(13)=D(2)+D(3)+D(4)+D(5)+D(6)
1370 D(14)=" >GL32(G,5C)64&<C.(C,D)64&D.(D,G)64&G.
1380 D(15)=" |:5(G,4G)64&>G.(G,5C)64&<C.(C,D)64&D.(D,G)64&G.:|L16
1390 D(16)=" G4.(G,F)64&F..&F(F,C)64&C..&CC4(C,D)64&D32.(D,C)64&C32.(C,4B)64&>B.
.&B4<
1400 D(17)=D(14)+D(15)+D(16)
1410 D(18)=" C4.C8(C,D)64&D..(D,D+)64&D+..(D+,G)64&G..&G4(G,F)64&F..&F4> ]
1420 FOR I=0 TO 20:A$=USR2("4"+D(I)):NEXT
1430 '
1440 D(0)="@7O5Q8V12L16^36S0,0,0,0P2
1450 D(1)="RD+8E8F4.. R16[0 O4Q6V13P2
1460 FOR I=0 TO 20:A$=USR2("5"+D(I)):NEXT
1470 ' [BACK]
1480 F(0)="@8O2Q8V9L16^20S255,10,10,40
1490 F(1)="RG+8A8A+4..V8< [0
1500 F(2)="|:C2.>B2.A2.<D4.D+4.:||:E2.D2.C2.:F8F8F8E8.D8.:|F8.E8.C8.>A+8.<
1510 F(3)="|:C2.>B2.A2.<D4.D+4.:|
1520 F(4)="|:C2.E2.G2.G2.:|D+4.D+4.F4.F4. ]
1530 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("6"+F(I)):NEXT
1540 '
1550 G(0)="@8O3Q8V9L16^20S255,10,10,40
1560 G(1)="RC8C+8D4..>V8 [0
1570 G(2)="|:A2.G2.F2.B4.<C4.>:||:<C2.>A+2.A2.<:C8C8C8C8.>B8.:|C8.C8.>A8.G8.
1580 G(3)="|:A2.G2.F2.B4.<C4.>:|
1590 G(4)="|:G2.<C2.C2.C2.>:|<C4.C4.D4.D4.> ]
1600 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("7"+G(I)):NEXT
1610 ' [DISTORTION GUITAR]
1620 H(0)="@9O3Q8V9L16^20S0,0,0,0
1630 H(1)="R2. [0
1640 H(2)="A2.G2.F2.F4.G+4.A2.G2.F2.F4.A8.B8.
1650 H(3)="<C2.>A+2.F2.F4.A+4.<C2.>A+2.F2.F4.A+4.
1660 H(4)=H(2)
1670 H(5)="V7|:<C2.>A+2.G+2.G2.:|G+8G+8G+8G+8.G+8.A+8A+8A+8A+8.A+8.V9 ]
1680 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("8"+H(I)):NEXT
1690 A$=USR4("P")
```

あくせすROOM

サークル紹介

○Lips
〒658 兵庫県神戸市東灘区本山南町7-3-1-207 井上英樹
オフセット印刷36ページの会誌を2か月に1回発行しています。パソコンの他にも，音楽，ゲーム同人活動等もやっています。会誌が案内なので,500円の無記名小為替同封のうえ連絡ください。

○すとれんぢゃーず
〒457 愛知県名古屋市南区赤坪町183 富松圭吾
20ページ前後の会誌「ぺりかん便」を毎月発行していきます。ゲームのことが半分ぐらいでみなさんの意見やおたよりで構成していきます。くわしくは62円切手を同封のうえ連絡ください。

○Circle蝶(てふ)
〒554 大阪市此花区伝法2-4-27 安里 勲
当サークルでは，シャープ・ファンとメガドライブ・ファンのよろずサークルです。「みんなで作ってみんなで楽しむ」を基本としてさまざまなことをやる予定です。「やってやろう」という人は170円切手を同封のうえ連絡をお待ちしています。

読者の伝言版

★来たる8月10日JGCU全国ゲームサークル連合主催のイベントが行なわれます。場所は，両国公会堂。会費は600円（前売500円）です。内容は，ゲーム・メーカー対抗新作ゲームPR大会やクイズ大会など盛りだくさん。くわしくは，下記の住所まで62円切手を同封のうえ送ってください。
〒184 東京都小金井郵便局私書箱29号JGCU第3回関東イベント(ベーマガ)係
★CS編集部では「CONGRATULATION'S」という，アミューズメント・マシン中心の同人誌を毎月発行しています。興味のある人は62円切手を同封のうえ連絡を!!(〒251
〒251 神奈川県藤沢市柄沢666 田中方「CS編集部」

明日のスタープログラマー

「J君の波絞げーむ」
〔大阪府堺市・FROG〕
「SUPER株GAME」
〔宮城県白石市・川名 巌〕
「ダントプセの秘宝」
〔千葉市・今泉永生〕
「SPACE FIGHT」
〔北海道苫小牧市・佐藤 渉〕
「でふぃかると げーむ」
〔千葉県我孫子市・菅原知紀〕
「MOVE STONE」
〔兵庫県加古郡・田口順一〕
「RUN」
〔長野県木曽郡・西村岳史〕
「THE FALL BLOCK」
〔埼玉県川口市・荒井隆嗣〕
「TET」
〔山口県徳山市・山下 進〕

投稿ありがとう

重枝賢史／森重隆文／山崎貴司／兼石雅彦／小西修三／湯原清吾／富安 清／とっつあん／村岡ちゃん／小松賢治／小沼修司／清水博之／染谷忠延／宮崎啓介／XXXXYZ,YZ／徳田裕之／清水博士／近藤洋行／MR.X／増田 純／桐／川原直紀／青山尊士／塩浜達也／遠藤 篤／深谷 崇／夢千人／小林克臣／古田清文／H^2／重田真幸／高木弘樹／川名高司／江頭頭相／滝花憲孝／HIR／山田 仁／高木弘樹／弓矢浩史／谷垣智之／大石正雄／花本尊之／中野治郎／岡谷憲光／水谷雅宏／今西誠司／佐井川師治／中西弘幸／中山正信／島川幸雄／菊池光吉／安東健一／WAKUDA／神谷栄治／伊藤一彦／平石大地／福本圭司／浜田健介／keypuncher-TODO／B・T／宿久美樹哉／川名 巌／久山和重／ふしごん／倉田 智／高橋信行／芝田家法／しまくらプロジェクト／菊池弘之／稲葉 忠／神前幸造／渡部直樹／深田謙造／藤山健二／駒井健也／中西弘幸／中村 理／細谷晴夫／入沢道男／安井健太郎／遠藤亮司／野口健太郎／小久保佳生／大城孝徳／入沢道男／親松直紀／石川正純／永戸茂久／山村嘉宏／大西孝茂／どら・すぴ／龍神正人／岡野哲也／海部浩司／田中 勲／田村清朗／山野辺太郎／まてりある／FROG／清水夏樹／佐野 裕／木村圭吾／MORIYA GAMES／山本純也／稲田博正／斉藤大成／丸山 岳／酒井美幸／ホイミスライム／おやすさん／渡真利 忍／FDD／田尻憲一／桧垣龍二／入江 卓／庄野和彦／宇木義雄／堀田耕一郎／富野 聡／村越一之／永草智志／目方哲也／小林智憲／松尾雄二／増本善一／森田和彦／土田康弘／志村幸宏／佐藤隆一／上田のとっちゃん／田中伸一／小西慶一／藤岡良之／悲しみの宗彦／中山健二／小坂 有
この他にも，まだまだたくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさんどうもありがとう！また投稿してネ！

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS
AUGUST 1989



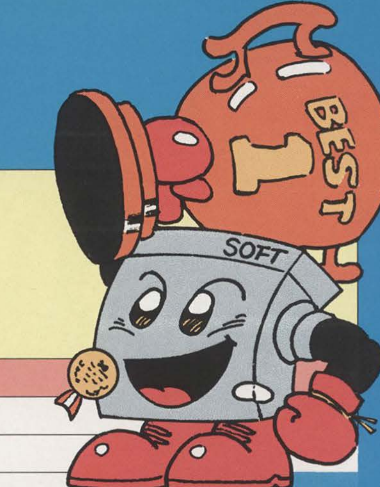




SUPER SOFT HOT 10

SUPER SOFT HOT 50(ランキング11位以下)は322ページをご覧ください。

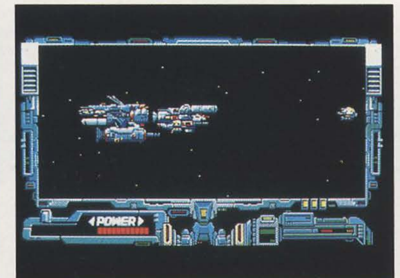




1 サーク
★ RPG マイクロキャビン
— PC-88, PC-98
8,800円



2 アフターバーナー
STG 電波新聞社
X68K
1 9,200円



3 スタートレーダー
⬆ STG 日本ファルコム
PC-88SR, PC-98
4 8,700円



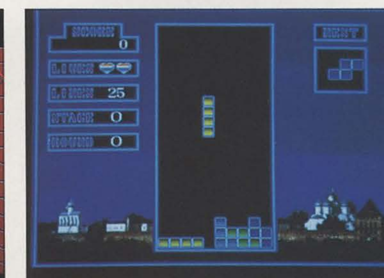
4 信長の野望 戦国群雄伝
SLG 光栄
PC-88SR, PC-98, X1turbo
2 9,800円 12,200円(CD付)



5 カオスエンジェルス
★ RPG アスキー
MSX2
— 7,800円



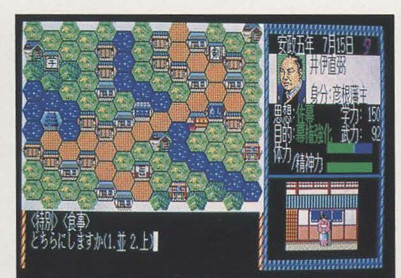
6 ディスクステーション第5号
★ その他 コンパイル
MSX2
— 1,980円



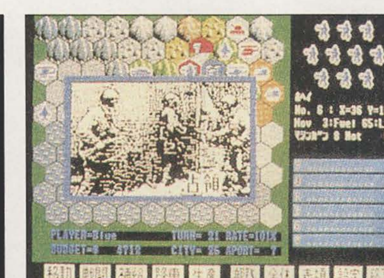
7 テトリス
⬆ PZG ビー・ピー・エス
PC-88, PC-88VA, PC-98, X1, X68K, FMR-50, MSX2
9 6,800円



8 R-TYPE
★ STG アイレム
X68K
— 7,800円



9 維新の嵐
SLG 光栄
PC-88, PC-88VA, PC-98, B-16, FMR-50, M500
3 9,800円 12,200円(CD付)



10 スーパー大戦略
⬆ SLG マイクロキャビン
MSX2
6 8,800円



遊びならよせ……
生きては帰れない。



ジタン城を救え勇者たち!!

王国ジタンの地は、古代より６つの魔界の接点「結界」で囲まれており、その歴史は魔物との戦いの歴史でもあった。偉大なる魔道士ロシュファが、かつて６つの「結界」を封印したが、先王の時代に無能な魔道士たちが、なんとその封印を破ってしまったのだ。

現国王ファーレンハイト２世は、魔物たちとの戦いに疲れ、病の床につき、若き王妃アルテアが王に代わって兵を率いたが、消耗しきった軍勢には抵抗する術もなかった。そして遂に「結界」の影響はジタンの城までおよび始めたのだった。

王妃を慕う３人の勇者。戦士レオン、魔道士ディノ、忍者ルイカ。お互い名も知らぬこの若者たちは、「結界」を封じる６つの「ロシュファの魂」を奪い返すため旅立った。

３人の勇者の物語はここから始まる。

キミが選ぶ6つの冒険。新方式SSS(ステージ・セレクション・システム)採用!

T&E SOFT独自のゲームシステムで面白さ激増。なんと特長ある6つの冒険の道を、自由に選択して謎をといていけるシステムだよ。攻略順序によっては同じ冒険でも難易度が変わってしまうから注意して選んでほしい。すべての冒険をクリアしたキミだけに何かが起こる。さあキミならどの道のりを選ぶか。

旅たちの準備は出来た。ロシュファの魂を奪い返せ。

■草原に潜む魔界の者たち

FOREST

広大な草原に漂う無気味な気配。次々に現われる敵、果たして勇者は生き残れるのだろうか……。

■ドクロを操るネクロマンサーを倒せ。

CEMETERY

地中の中から次々に蘇るゾンビたち。死と背中合わせの勇者。強敵ネクロマンサーとの戦いはもうすぐだ。

■呪われた教会に隠された秘密が…。

RUINS

廃墟になった教会に棲む魔物たちが勇者の前に立ちはだかる。この中にはロシュファの魂があるのだろうか……。

勇者の冒険はまだまだ続く。キミはもう死と背中あわせだ。

MSX2ユーザーに贈るスペシャルソフト。

7・22 SATURDAY 発売!!

MSX2/MSX2+ 3.5"2DD ¥6,800

MSX is a trademark of ASCII corp.　※表示価格に消費税は含みません。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.22ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&Eマガジン22号発行中!!

今号の目玉は「アンデッドライン」大特集

T&Eの最新情報がわかるテレホンサービス

☎名古屋(052)776-8500

T&E SOFT® INC.

製造・販売 株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.22 請求券 ベーマガ8月号

89総合カタログ 請求券 ベーマガ8月号

アンデッドライン・フェアのお知らせ

T&Eソフト夏の新作「UNDEAD LINE(アンデッドライン)」を記念して、新作発表&ゲーム大会を開くことになりました。
イベント内容は、ソフト開発の現場を生撮りした「メイキング・オブ・アンデッドライン」のビデオ上映とプレゼント付きゲーム大会等を予定しています。

地区	会場	日付
■関東地区	シントクエコー店3F SPIパソコンフロア	7月15日土
	上新電機J&P町田店パソコン教室	7月16日日
■中部地区	栄電社テクノ大須イベントコーナー	7月16日日
	上新電機J&P大須店イベント会場	7月22日土
■九州地区	ベスト電器大分パソコン館4Fパソコン教室	7月22日土
	ベスト電器福岡本店7Fマルコポーロ	7月23日日
■沖縄地区	ベスト電器那覇店6Fイベント会場	7月24日月
■中国・四国地区	ダイイチパソコンCITY広島4Fイベント会場	7月25日火
	ダイイチパソコンCITY高松1Fイベントコーナー	7月26日水
■近畿地区	上新電機J&Pメディアランド6Fパソコン教室	7月29日土
	上新電機J&Pさんのみや1ばん館パソコン教室	7月30日日
■東北地区	テンコードーDaC仙台東口店	8月1日火
	テンコードー八戸本店DaC	8月3日木

■お問い合せ先…株ティーアンドーイーソフト 営業部 佐藤 ☎052-773-7770

ATTACK '89 in マリオン 有楽町で逢いませう

場所 有楽町朝日ホール(有楽町マリオン11F) 日時 8月20日日 PM12:00～PM3:00予定

■"ゲームの命"ゲームバランスの考察……「おきて破りのアンデッドライン」
■真の3Dゲームへのいさない……「???」
■RPG新世界の発見……「年末超大作ルーンワース」
■国際人工痴能シンポジウム……「開発スタッフ紹介&質問コーナー」
■弱肉強食フォーラム……「持ってけドロボー怒涛の大プレゼント大会」
※詳細は8月発売の当社雑誌広告にてお知らせいたします

■CROSS MEDIA SOFT

〈表示価格は全て税抜価格〉

その時殺人がおこった…！

展望台 MURDER ON THE TOP



メトロポール市の摩天楼。中心に位置する高層ビル、エンペラー・ビルの360度にひろがる展望台。素晴らしい眺望が広がる。友人ハンチコックとともにこの展望台にきた貴方は望遠鏡のむこうに見てはならないものをみてしまった。名匠「アルフレッド・ヒッチコック」の傑作を連想させるライト感覚で展開する全く新しい視点のクライム・ストーリー・アドベンチャー・ゲーム。





画面写真はPC-88版▶

絶賛発売中
- PC-9801シリーズ
- PC-8801SR以降　各¥7,800

メガTOKYO2033年 4人の美女が悪に挑む！

バブルガムクライシス CRIME WAVE

サイバー・アクション・アドベンチャー



技術革新した巨大都市、TOKYOにおこる高度化した犯罪を解決するために4人の美女からなる闇の必殺仕置人「ナイトセイバーズ」が結成された。豊富なコンピュータグラフィックス・アニメーションと白熱のバトル・モード、人気アニメがパソコンゲームになって今、登場！
4人の美女が取り組む犯罪とは…謎とは…





絶賛発売中
- PC-8801SR以降(ディスク4枚組) ¥7,800
- PC-9801版間もなく発売！

©アートミック・ユーメックス ©アモルファス・ビクター音楽産業㈱

熱戦展開中！

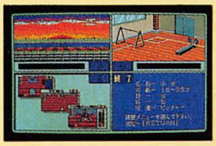
やじうま ペナントレース 1988

爆発的人気の野球ゲーム!!

▶画面写真はPC-98版









日頃、監督の采配や選手のプレイに不満のある方、自分こそ天才だと考えている君に最適の野球ゲームだ。
好きな球団に投手としてあるいは野手として入団、監督兼選手としての一人2役。自分の球団を日本一に、めざすは日米対抗、MVP。
全11球場にS、P両リーグ12球団合計なんと420人のデータを収録。
(PC-98版、PC-88版はデータ他が異なります。)

ペナントレース開催中！
- PC-9801シリーズ ●PC-286シリーズ
- PC-8801SR以降　各¥7,800

※MSX2版、X-68000版も近日発売予定

■1989年度最新データ集も絶賛発売中！
- PC-8801SR以降 ●PC-9801シリーズ　各¥4,800

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売　当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉TEL.03-423-7901

スタッフ大募集！
■ゲーム企画 ■プログラマー ■宣伝 詳しくは TEL.03(423)7901 吉岡まで

ワンダラーズ フロム イース

［イースIII］



PC-8801SR以降／VAシリーズ 7月21日発売!!

PC-9801シリーズ／PC-286 7月28日発売!!

●256K以上必要です。●PC-9801／Uでは、動作しません。
●2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。

●FM音源対応●ジョイスティック対応●2ドライブ専用

各機種8,700円(税別)

Ys、YsIIを終わらせておこう!! 最新Ysが10倍楽しめます。

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して、現金書留で申し込み下さい。

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、申し込み下さい　商品お届け時に商品代金をお支払い下さい。

WANDERERS FROM YS

By Falcom



In my time, I've wandered everywhere
Around this world, Hope would always be there

Falcom ソーサリアン

120 RPG

今までのゲームの常識を打ち破り、シナリオとメインプログラムを完全分離。
だから、ソーサリアンの本体があれば、追加されるシナリオによって常に新鮮な気分で楽しめ、そしてより一層「ソーサリアン」の世界を深めていくことができるんだ！

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的に、この魔法を使ってください。

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の概念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

■ソーサリアンシステムのメモリマップ（のようなもの）

BIOS	メインプログラムの命令に従って、ディスクに読み書きしたり、プレイヤーのキー操作を読みとったり、サウンドを鳴らしたりする。
メインプログラム	シナリオを読んで、そのとおりに画面や音を出すようBIOSに命令する
シナリオ	まさにゲームシナリオそのものがかかれている
データ	グラフィック、マップ、BGMなどのデータが入っている

現在までに、追加シナリオがVol.3まで、そしてユーティリティーのVol.1と、爆発的人気を誇り絶賛発売中。この後も、ソーサリアンのいろんな企画が考えられています。将来には、ユーザーの君たちが作ったソーサリアンの世界ができるかも？
これからも、無限の可能性を秘めたソーサリアンにご期待下さい。



前作をしのぐ、ソーサリアンファン待望の追加シナリオ第一弾。AVGの要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。



魔性の島
沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか？

いけにえの神殿
とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしださねば世界を破滅においやる」と言うのだが……。

悪魔に魅いられた花
数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルデラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落盤のため閉ざされていた……。

ああ、ジョゼフィーヌは今何処に……
ケメケメ王国のプリンセス、マーベラの可愛がっていたペットのジョゼフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!? さあ、大変だソーサリアン！ ジョゼフィーヌを捜し出せ！

アマゾンの剣（つるぎ）
女だけの町、ヴァネルバの使者がペンタウアへやってきた。王が行方不明になり、魔物が街を荒している というのだ！ さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルバへと旅立って行った……。

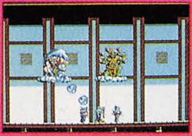




●PC-88SRシリーズ5′2D ●PC-98F/VM/VX5′2DD ●PC-98U/UV/UX3.5′2DD ●X-1turboシリーズ5′2D ●PC-88VA専用5′2DD 各3800円



戦国の世に巣くう"魔"を討て！ 日本を舞台にソーサリアンが活躍する。5′2Dでは、2枚組になるほどの長編。追加シナリオ第2弾。





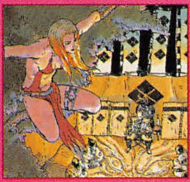
武田信玄の章
織田・徳川連合軍を三方ヶ原で打ち破り、快進撃を続ける武田信玄に魔の気配を感じるという。

織田信長の章
本州のほぼ半分を征服し、凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配が感じられた。

豊臣秀吉の章
天下を統一したが、それだけでは物足りず朝鮮へと出兵した秀吉に魔がとりついていると確認された。

真田幸村の章
大阪夏の陣で死んだと思われていた真田幸村が魔の力でよみがえり家康の暗殺をもくろんでいるという。

徳川家康の章
徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。しかし、微弱ではあるが、江戸城から魔の気配が感じられた。


●PC-88SRシリーズ5′2D（2枚組）●PC-98F/VM/VX5′2DD ●PC-98U/UV/UX3.5′2DD ●X-1turboシリーズ5′2D（2枚組）●PC-88VA専用5′2DD 各3800円

システムの解説

ここは剣と魔法の国



形にとらわれない自由な発想のもとに創造された進化するRPG。シナリオが増え続けるなど、画期的なシステムを取り入れた。

ロマンシア

緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが……。

失われたタリスマン

このところソーサリアンの町は奇妙な事件が数多く起こっていた。夏だというのに雪が降ったり木が突然枯れてしまったり……。自然をあやつる石タリスマンに何かあったのではないだろうか、そんなうわさが飛びかった。

天の神々たち

その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。

音もRPGの大事な要素。60曲のオリジナルBGMが、ゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

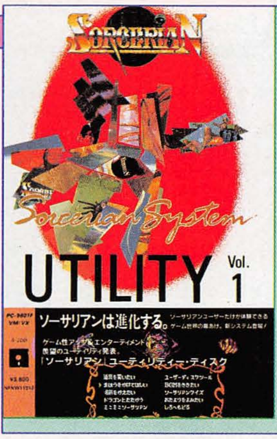
15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます。





- 消えた王様の杖
- 暗黒の魔道士
- メデューサの首
- 氷の洞窟
- 盗賊たちの塔
- ルシフェルの水門
- 不老長寿の水
- 紅玉の謎
- ロマンシア
- 失われたタリスマン
- 因われた魔法使い
- 暗き沼の魔法使い
- 呪われたクイーンマリー号
- 呪われたオアシス
- 天の神々たち

●PC-88SRシリーズ 5' 2D(5枚組)
●PC-98F/VM 5' 2DD(5枚組)
●PC-98U/UV 3.5' 2DD(5枚組)
●X-1turboシリーズ 5' 2D(5枚組)
●PC-88VA専用 5' 2DD(5枚組)
各9800円



ユーザーのニーズにこたえ、魔法や武器の売買が簡単に。ソーサリアンの世界がさらに広がります。ファン必携のアイテム。



- 道具の売買
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGM
- 「ソーサリアン」クイズ
- お便りコーナー
- ドラゴンと戦う
- 「ミニミニソーサリアン」

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.2。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りだくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

●PC-88SRシリーズ5'2DD(2枚組) ●PC98F/VM/VX5'2DD ●PC98U/UV/UX 3.5'2DD ●X-1turboシリーズ5'2D(2枚組) ●PC-88VA専用5'2DD 各3800円



広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわし、魔の本体ギルバレスを倒せ! 追加シナリオのシリーズ第3弾。



血ぬられた王家の秘宝

広大なピラミッドの中に不思議な力をもつピラミッドが隠されている。かつて1人の呪術師が探しにいった処、それきり消息をたってしまったという。

魔の下僕ガッシュの陰謀

美しいラ・フォーヌの森にギルバレスの下僕ガッシュが城塞を築き上げていた。ギルバレスのもとへ到達するためには、その城塞を通り越さなければならない。

心を失った姫君

ギルバレス島に近いリドニア王国で、チェルシー姫がさらわれたという。リドニア王はソーサリアンに姫の救出を託した。

嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山の中腹に、神殿が立ちはだかっていた。迷宮の入口になっている神殿を何としても突破しなければならない。

魔王ギルバレスの迷宮

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。いよいよソーサリアンとギルバレスの最後の戦いが始まる。







●PC-88SRシリーズ5'2DD(2枚組) ●PC98F/VM/VX5'2DD ●PC98U/UV/UX 3.5'2DD ●X-1turboシリーズ5'2D(2枚組) ●PC-88VA専用5'2DD 各3800円

大事なご注意

追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル



dexter soft
Designers & Experts Computer Software
The SUPER LAS VEGAS
華やかなネオンライトが輝くラスベガスのカジノに、今夜もハスラー、ハリソン・ガドナーがカモを求めてやって来た。しかし今夜の相手は、すご腕のディーラー、大金持ちの紳士、謎の美女…といった、ひとくせもふたくせもありそうな連中だ。しかも勝負に勝って充分に稼がなければ、次のエリアの新たなゲームに挑むことはできない。勘をフルに働かせるとともにツキを呼び込むことが、勝利への鍵となるのだ。勝ち進んで億万長者になるか、それとも無一文で寂しくカジノを去るか。それは、ハリソン・ガドナーに扮する君の実力とツキしだい。
マニアはもちろん、家族みんなで楽しめる多彩なゲームが10種類。ラスベガスの美しい夜景、悲喜こもごもに表情をかえる登場人物たち等、鮮明なグラフィックも盛り込まれ、おもしろさ&ムード満点。さあ、ギャンブラーたちとの熱い勝負にチャレンジだ。
書店にて好評発売中の「ザ・スーパーラスベガス――トランプゲームのすべて」(三橋理恵子、大谷英利氏共著、定価¥980)付。コントラクトブリッジなど「ザ・スーパーラスベガス」でプレイできる10種類のゲームをはじめ、それ以外にも多数のゲームが親切に説明されているので、知らないゲームのプレイ方法もすぐに理解できます。
その一瞬、ラスベガスへ。君はカジノの支配者になれるか――
マニアからファミリーまで楽しめる、
10種類ものすごいゲームを満載!
〈コントラクトブリッジ〉
世界中の社交界でプレイされている、最高のカードゲームだ。プレイすればするほど、その魅力にとりつかれてしまうはず。フェアプレイ精神で勝負だ。
〈スロットポーカー〉
ポーカーの面白さと、スロットマシンの魅力をミックスした楽しいゲーム。コインを増やすも減らすも、運命の女神しだい。ツキを呼び込むことが肝心だ。
スロットポーカー、セブンスタッドポーカー、コントラクトブリッジ、ブラックジャックは、人気の「ザ・ラスベガス」よりもひときわ相手が強くなり、おもしろさも倍増!
〈ブラックジャック〉
カードの合計の数字が21となるようにする、カジノでも代表的なカードゲーム。沈着冷静なディーラーとの駆け引きを、スリリングに楽しんでしまおう。
〈セブンスタッドポーカー〉
7枚のカードを配り、その中の良いカード5枚で勝負を決めるゲーム。うまく駆け引きすれば、運と度胸で莫大な富が築ける。びびっていてはダメなのだ。
〈セブンブリッジ〉
麻雀のルールにも似たポピュラーなゲームだが、そこはラスベガスのカジノ。他人の失点が自分の稼ぎになるという、非常にシビアな争いが待っている。
〈ナポレオン〉
自分のカードを冷静に分析して、最大限の枚数を宣言することがゲームの鍵となる。相手のブラフにだまされてはいけない。君は英雄になれるだろうか。
〈七並べ〉
誰もが一度はプレイしたことのある、あの七並べだ。とは言っても、相手は百戦練磨のギャンブラー。真剣に取り組まないと、身ぐるみをはがされるぞ。
〈大富豪〉
手札の強さはもちろんだが、それを出すタイミングも大きく勝負に影響するのだ。誰かが大富豪になれば、誰かが大貧民になることもお忘れのないように。
〈ルーレット〉
カジノといえばルーレット。賭け方によって倍率が違うから、鋭く勘を働かせてうまく賭ければドカンと稼げる。チャンスを一気にモノにするのだ。
〈ページワン〉
同じスーツのカードを出して早く手札をなくした者が勝ちという、いたって簡単なルールのゲーム。ツキ具合もわかり、腕だめしにはもってこいだ。
好評発売中
ザ・スーパーラスベガス
ND-22FD 12,800円
PC-9801シリーズ/X68000用
この商品の価格には、消費税は含まれておりません
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社
〒101 東京都千代田区外神田5-2-2(浜田ビル)
☎03(839)4711(代表)
日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください

namcot

PAC-MANIA

パックマニア

MSX2
MSX2+
FM音源
MSX MUSIC対応
VRAM128K要

ディスク版(3.5"2DD)
好評発売中!

ROM版(2メガ)
近日発売!!

各6,800円
(表示価格には消費税は含まれておりません。)



プロ野球 ファミリースタジアム

ホームランコンテスト

MSX2+「ファミスタ」(近日発売)の

華麗なるプレリュード。



好評発売中

MSX2
MSX2+
FM音源
MSX MUSIC対応

3.5"2DD ディスク版 **3,200円**

VRAM128K要

(表示価格には消費税は含まれておりません。)

本商品の無断複製、輸出、使用営業、及び賃貸を禁じます。
MSXマークは、株式会社アスキーの商標です。

「遊び」をクリエイトする——株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5ナムコットMSX係 ☎03(756)2311



CD

強力アレンジバージョン「ウイニングラン」「スプラッターハウス」2曲に加え、「ウイニングラン」「スプラッターハウス」「メタルホーク」のオリジナルバージョン3タイトルを完全収録したオールデジタルレコーディングアルバム。

"ウイニングラン"

GSM namco 2

	(税込み)	(税抜き)
CD:D24B1003	¥2,500	¥2,427
CT:24P60083	¥2,500	¥2,427

収録曲 ウイニングラン(アレンジバージョン)/スプラッターハウス(アレンジバージョン)/ウイニングラン(オリジナルバージョン)/メタルホーク(オリジナルバージョン)/スプラッターハウス(オリジナルバージョン)

特典
- ピクチャーCD(CDのみ)
- ナムコ・サウンドチームによる解説書
- 「ウイニングラン」楽譜
- 予約特典 B2サイズ・オリジナルポスター

SPECIAL PRESENT
商品のCD、カセットに入っているアンケートハガキに答えて下さった人の中から抽選で最新ナムコットFCソフト「スプラッタハウス」をプレゼント致します。
詳しくは、商品をご覧下さい。

VIDEO

今までのドライブゲームの常識をくつがえした、ドライブシミュレーション「ウイニングラン」まるで実際のF1マシーンを操っているような感覚。そのリアルタイムCGで表現された映像の魅力を完全収録。

"ウイニングラン"

GSM namco

V32×9657 20分カラーHiFiステレオ ¥3,200 (税抜)
製造・発売元 株式会社ナムコ/販売元 ㈱ポニー・キャニオン

SCITRON VIDEO INFORMATION

電脳美少女図鑑 マージャンギャルズグラフィティVol.1
7.21 ON SALE 30分カラーHiFiステレオ ¥2,800(税抜)

SCITRON INFORMATION

毎月サイトロンの最新情報をお伝えするテレホンインフォメーションを実施中!
レコードやビデオ案内、イベント情報を満載し、新しいゲームミュージックもたっぷり聞けちゃいます。お電話待ってるよん。
電話番号はまちがえないように正確に!
(毎月20日頃内容が変ります。)
東京 03-236-4000
※都合により大阪地区の回線は終了しました。

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8
神宮前コーポラス409号
TEL.03-498-7273
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
TEL.03-221-3151

namco
PONY CANYON SCITRON



PC Engine
コンバート 無限大
移植度∞
HYPER DYNE
SIDE ARMS
サイドアーム
7月14日緊急発進!
標準小売価格 5,400円（消費税は含まれていません）
©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.
NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル 〒102
※番号が変更になりました
お問い合わせ 03(288)0330
テープサービス03(288)0880
●平日/ 午前10:00～午後7:00

ゲーム・ミュージックの宝庫　キング C.G.M SERIES シリーズ　コンピューター・ゲーム ミュージック

●発売元 キングレコード株式会社

KONAMI

ゲーム・ミュージック・ファン垂涎のコレクターズ・アイテム。

コナミレーベル第2弾

コナミ・フリークに贈るアーケード版オリジナル
サントラ・コレクション・シリーズ0号の登場！

7.21 ON SALE

KONAMI GAME MUSIC COLLECTION Vol.0

——コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション vol.0——

フラック・アタック（全11曲）
Counter Attack（ステージ1BGM）
Counter Blow（ステージ2 BGM）他

リングの王者（全4曲）
The Main Event（タイトルデモBGM）
Who is The Strongest?（セレクトBGM）他

クレイジーコップ（全14曲）
Crazy Cop（タイトルデモBGM）
Let's Move Out（スタートデモBGM）他

シティーボンバー（全11曲）
Running Away（スタートデモBGM）
Escape～Area 1（ステージ1BGM）他

餓流禍（全12曲）
Sent On A Special Mission（ステージ1BGM）
The Air Force Base（ステージ2 BGM）他

ハードパンチャー（全16曲）
Hard Blow（テロップデモBGM）
Let's Do It!（タイトルデモBGM）他

CD 276A-7708/¥2,843(税込定価)
CT 230T-3708/¥2,369(税込定価)





コナミFC（ファミコン）ミュージック・ファン待望の
FCオリジナル・サントラ新シリーズ
マキシ・シングルで登場！

KONAMI Famicom Music Memorial Best VOL.1

グラディウスⅡ（全6曲）
Fortress（ギーガステージ）
Heavy Blow（火山ステージ）他

バイオミラクルぼくってウパ（全3曲）
A Rattle Samba（ステージ1 BGM）他

もえろツインビー（全3曲）
Good Vibration（スタートデモBGM）他

月風魔伝（全3曲）
行け!月風魔（マップBGM）他

CD 140A-7709/¥1,442(税込定価)
CT 096T-3709/¥989(税込定価)



ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

KONAMI GAME MUSIC COLLECTION Vol.1

好評発売中！

——コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション vol.1——



- グラディウスII GOFERの野望（全16曲）
- ラビリンスランナー（全16曲）
- 悪魔城ドラキュラ（全15曲）
- チェッカーフラッグ（全11曲）

CD K30X-7705/¥2,812(税込定価)
CT K25H-4705/¥2,358(税込定価)

KONAMI

「コナミ・サウンド・カタログ」8㎝CD プレゼント中！ 下記アンケートに、お答えいただいた方の中から抽選で300名様にプレゼントいたします。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。（メ切：平成元年8月末日消印有効）

❶よく読む雑誌名❷今お持ちのパソコン又はゲーム機名❸今気に入っているゲーム名❹レコード化（CD、カセットも含む）して欲しいゲーム名❺あなたの氏名、年令、職業、住所、電話、以上をハガキに記入の上、応募券を貼って右記にお送り下さい。（〒112 東京都文京区音羽2-2-2アベニュー音羽キングレコード㈱「映像事業本部」宛

C.G.M 応募券 89-8 BM-8

夢を実現.!! 異次元

AFTER BURNER

アフターバーナー ©SEGA 1987

●X68000●5FD●2枚組 ●マウスマット付
●標準価格9,200円 税抜き
●シャープ製アナログジョイスティック付価格30,800円（税別）
●ステレオ対応 ●マウス操作仕様
●アナログジョイスティック インテリジェントコントローラ対応

注：アタリ仕用ジョイスティックは使用できません。

好評発売中!!



バルカン砲と誘導ミサイルを撃ちまくる快感。



敵機の猛攻撃をくぐり抜けるスリル。



マッハを体験。迫力の3Dシューティング。

FANTASY ZONE

ファンタジーゾーン ©SEGA 1986

●X68000 ●5FD●標準価格7,800円 税抜き
●ステレオ対応 ●アタリ仕様ジョイスティック対応
●7月25日発売

ストーリー

宇宙歴6216年、惑星間の公式通貨が乱れ、全惑星がパニックに落ち入った。宇宙協会（スペースギルド）の公式調査から、何者かがメノン星人を操つり、外貨を奪わせ、それを資金にファンタジーゾーンに巨大要塞を建造中である事がわかった。
敵の野望をくじくため、英雄オパオパはファンタジーゾーンへと向かったのだが……。

夢を求めて創られた、ファンタジーゾーン。ファンタジックな世界を、忠実に移植し、おとどけします。





主人公のオパオパを操作し、名ステージの悪者と影で操る親玉を退治するのが任務だ。
貯めたお金で色々なパワーアップ・アイテムが買える。だが、アイテムを効率よく使わなければ、攻略することはできない。
英知をしぼって悪者をやっつけ、平和をとりもどしてくれ。

インヴィテーション

DRAGON BUSTER
ドラゴンバスター ©㈱ナムコ

- PC-9801m/Vm/VX/RX/RA,PC-286X/VE ●5FD
- PC-9801UV/UX/CV,PC-286US ●3.5FD
- 標準価格7,200円 税抜き
- FM音源ボード対応
- アタリ仕様ジョイスティック対応

好評発売中!!





垂直切りは重要テクニックの一つ



ドラゴンを倒し、セリア王女を救え!

FM音源とジョイスティック

このソフトは、FM音源対応になっています。FM音源ボード(PC-9801-26)を使用されると、軽快なBGMを楽しむ事ができます。

ジョイスティックは、FM音源ボードに接続して使用します。

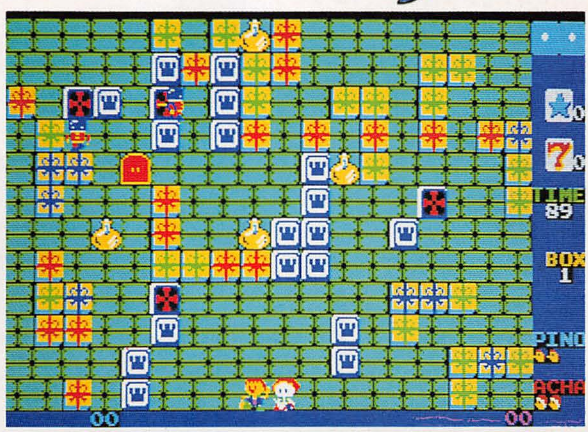
なお、UVシリーズで一部FM音源ボードにジョイスティックを接続できない物がありますので、ご注意下さい。

TOYPOP
トイポップ ©㈱ナムコ



- X1シリーズ/turbo
- 5FD
- 標準価格6,200円 税抜き
- FM音源ボード対応
- アタリ仕様ジョイスティック対応

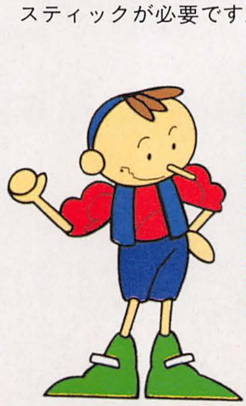
好評発売中!!



時間内に捕らわれたハートを救い出して扉に入ればOK!

このソフトは、FM音源対応になっています。FM音源ボードを使用されると、軽快なBGMを楽しむ事ができます。FM音源ボードが無い場合は、効果音しかなりません。

また、二人同時プレイをする場合は、最低1個のジョイスティックが必要です。





悪いコピーおもちゃをやっつけろ!二人同時プレイも楽しめるよ

1 イースIIポストカードファイル
価格1,133円
絵はがきやカードが収納できるファイルブックです。年賀状の整理に最適です。また，アマチュア無線やBCLマニアにもQSLカードのファイルブックとして使えます。

2 イースIIテレカファイル
価格1,133円
テレフォンカード，オレンジカードが約60枚収納できます。カードコレクターには必携のアイテムですね。1ページ中6枚ずつファイルすることができます。

3 イースII友情の住所録
価格927円
大切な友だちのデータを書き込みましょう。「A，KA，SA，…」の見出し付です。氏名，住所，電話番号，バースデー，血液型などが書き込めます。後のページには，「ダイアルメモ」をつけました。電話でよく話す友だちの電話番号を書き込めるようになっています。

4 イースII友情の通信具
価格1,442円
ファルコムグッズでは初めてテレフォンカードをつくりました。それにレターセットをプラス。テレフォンカードの度数は50です。レターセットは，便箋8枚，封筒4枚，それに「イースの本」シールがセットになっています。

5 イースの色鉛筆(12色)
価格1,133円

0 墨色	4 鶸鵡緑	8 菫色
1 コバルトブルー	5 水色	9 若草色
2 茜色	6 レモン色	10 橙色
3 コスモス色	7 白	11 栗皮色

といった色がセットされています。0～7番はパソコンのRGB出力の色番号に合わせてお使いいただくこともできます。キャラクターのドット絵デザイン，イメージスケッチに，幅広く応用できます。

6 イースの麻袋
価格1,854円
じょうぶで長もち！麻を100パーセント使用したシンプルなバッグです。二ッ折にしてご使用ください。

7 イースのパスケース
価格1,236円
イースのロゴがワンポイントだけ入ったシンプルなデザインが売リモノです。
素材は手ざわり感の良い合皮を使用しています。
定期券，運転免許証，学生証，無線従事者免許証などを入れて使用しましょう。
中を開くと，キャッシュカード，テレフォンカードなどを収納できるカードポケットがついています。

イースで生

「キャラクターグッズ」といえば，子
本誌ライターの間でも「ぼくたちが持って歩けるような大
イースのグッズは、シンプルさを大切にデザインされています
またイースの世界



まれました。

っぽいハデなものが多いようです。
ぽいキャラクター商品が欲しい。」という声をよく耳にします。
今回の新製品では，より実用的な商品を企画してみました。
ャ近になりましたね。



DEMPA／ペンタン

（商品の価格には消費税が含まれています。）

8 イースIIマジカルボックス

価格1,009円

イースの世界を盛り込んだ2層式のカンペンケース，「イースの本」字消し，クレリアのイメージの鉛筆6本がセットになっています。

9 イースキーホルダー（金色）

価格1,009円

10 イースIIキーホルダー（銀色）

価格1,009円

11 イースII下敷　Aタイプ

価格206円

裏面にイースIIに登場する主なアイテムが印刷されています。

12 イースII下敷　Bタイプ

価格206円

裏面にイースIIに登場する主なモンスターが印刷されています。

※通信販売で下敷のみを申し込まれる方は，合計5枚以上になるように申し込んでください。（ナムコ，セガ，コナミ，タイトー，データイースト，T＆Eを含む）

13 イースIIウォーレット（イースの財布）

価格1,236円

黒い生地を生かしシンプルにまとめました。中は，カードケース，着脱式小銭ポケットが付いています。

14 イースIIタペストリー

価格2,987円

サイズ：60cm×95cmの壁掛です。これでキミの部屋はイースになってしまうゾ。

申し込み方法

「イース」の商品をお求めの際は，全国DEMPA／ペンタンキャラクター商品取扱い店で直接購入するか，通信販売を御利用ください。

送料はご希望の商品の合計金額が5000円以内の場合360円です。5000円以上は無料です。

商品取扱い店大募集

DEMPA／ペンタンでは，キャラクター商品取扱い店を大募集しています。☎ 03(445)6111 電波新聞社出版販売部までご連絡ください。また，御相談も承ります。（パソコンショップ・ファンシーショップ・文具店・玩具店・大歓迎。）

電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15

☎ 03－445－6111

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1,030円　(送料210円)



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載！B5判
定価1,545円　(送料260円)



MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1,545円　(送料260円)



PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1,648円　(送料260円)



PC-6001・6601プログラム大全集
108本！のプログラムを載せた大全集！ B5判
定価1,339円　(送料260円)



FM-7/77/AVプログラム大全集
FM-7/77シリーズ用プログラム71本満載。B5判
定価1,545円　(送料260円)



PC-8801・8001プログラム大全集II
PC-88・80用プログラム101本を載せた第2弾。B5判
定価1,545円　(送料260円)



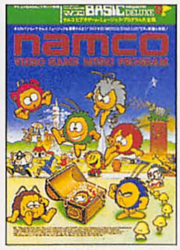
X1プログラム大全集II
X1シリーズ用プログラム75本満載の第2弾。B5判
定価1,545円　(送料310円)



MZプログラム大全集
MZ-80K/1200/700/1500/80B 2000/2200/2500用ソフト112本！
B5判 定価1,545円 (送料310円)



MSX・MSX2プログラム大全集II
MSX・MSX2用ソフト80本！MSX2+も大紹介。B5判
定価1,545円　(送料310円)



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判
定価1,854円　(送料310円)



ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1,648円　(送料260円)



ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III
ファミコン，パソコン，ビデオゲームのミュージック満載！B5判
定価1,545円　(送料310円)



パソコンFM音源音色ライブラリーVol.1
パソコン・ミュージック愛好家必携!!266のFM音色が満載。B5判
定価1,854円　(送料310円)

LOVE

マイコンBASICマガジン編集部が
心をこめて創った
別冊，単行本のご案内

BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXE①
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載
定価1,339円　(送料360円)



BASICマガジンDELUXE②
1983年までのベーマガ掲載プログラム，29機種169本を掲載
定価1,442円　(送料360円)



BASICマガジンDELUXE④
1983年後半のベーマガ掲載プログラム，52機種278本を満載
定価1,442円　(送料360円)



BASICマガジンDELUXE⑤
1984年前半のベーマガ掲載プログラム，43機種231本を満載
定価1,545円　(送料360円)



BASICマガジンDELUXE⑥
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載
定価1,545円　(送料360円)

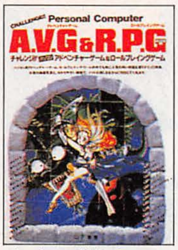


BASICマガジンDELUXE⑦
1985年前半までのベーマガ掲載プログラム，43機種255本を満載
定価1,545円　(送料360円)

スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ (A5判はBOOKSシリーズです)



チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1,854円 (送料260円)



チャレンジ!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！
A5判
定価1,545円 (送料260円)



チャレンジ!!パソコン・AVG & RPGⅡ
スーパーソフトBOOKSとして再登場です！A5判
定価1,643円 (送料260円)



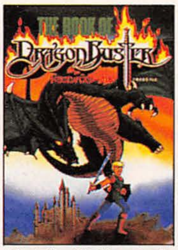
チャレンジ!!パソコン・AVG & RPQⅢ
"イース""ウィザードリィ"など大作をとりあげボリュームアップ。
B5判 定価1,854円 (送料310円)



チャレンジ!!パソコン・AVG&RPGⅣ
シリーズ中最高のボリューム&内容
パソコンゲームの楽しさを伝える本。
B5判 定価1,957円 (送料360円)



レスキュー！AVG & RPG
山下章先生がキミの難問題をヘルプ！ A5判
定価1,339円 (送料310円)



ドラゴンバスターの本
ナムコの名作，ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価876円 (送料260円)



ALL ABOUT namco
ナムコの1985年までの作品を大分析！ A5判
定価2,369円 (送料260円)



ALL ABOUT namcoⅡ
パラデュークからローリングサンダーまで掲載。A5判
定価1,854円 (送料260円)



PC Engine－HEシステム－のすべて
話題の高性能をマシンをソフト，ハード両面で徹底解剖。A5判
定価1,236円 (送料260円)



ペーパーアドベンチャー Vol.1
読んで楽しめるAVG29編掲載。
A5判
定価803円 (送料260円)

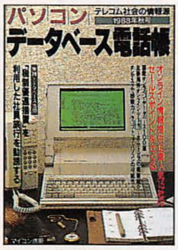


ペーパーアドベンチャー Vol.2
読んで楽しめるAVG31編掲載。
A5判
定価803円 (送料260円)

パソコン通信関連



パソコンBBS電話帳
全国のパソコン通信局500局のデータ紹介。B5判
定価1,648円 (送料310円)



パソコンデータベース電話帳
国内100社，海外21社，検索代行業者24社紹介。B5判
定価1,545円 (送料260円)

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン



レッツプレイ！コンピュータ・ミュージックⅠ
B5判
定価1,545円 (送料260円)



レッツプレイ！コンピュータ・ミュージックⅡ
B5判
定価1,545円 (送料260円)



レッツプレイ！コンピュータ・ミュージックⅢ
B5判
定価1,545円 (送料260円)



ATARI 1040ST 活用マニュアル
16万円のMIDI対応16ビットパソコンの特徴と性能を徹底追求。
定価2,575円 (送料310円)



BASICマガジンDELUXEⅧ
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト，39機種214本を満載
定価1,545円 (送料360円)

■掲載された本の求めかた。(この頁の本と送料には消費税込で表示してあります。端数四捨五入)

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。

本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金(定価＋送料)していただくのが安あがりでよいでしょう。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎(03)445－6111

大阪本社 ☎(06)203-3361	関東総局 ☎(0273)26-3206	京都支局 ☎(075)221-8021	熊本支局 ☎(096)380-7500
西部本社 ☎(092)431-7411	松本支局 ☎(0263)36-2266	神戸支局 ☎(078)391-5885	鹿児島支局 ☎(0992)26-3630
札幌支局 ☎(011)641-5591	静岡支局 ☎(0542)54-6405	広島支局 ☎(082)228-5581	
仙台支局 ☎(022)227-7211	名古屋支局 ☎(052)261-4541	高松支局 ☎(0878)61-3111	
新潟支局 ☎(0252)45-2526	金沢支局 ☎(0762)63-8661	下関支局 ☎(0832)67-7478	

《消費税についてのお知らせ》
4月1日より購読料金にも消費税が課税されます。この広告料金でお求めになれるのは3月31日までとなっております。

FM-7/77/AV プログラム大全集 II



FM-7/77/AVシリーズ用ソフト78本を満載！

同シリーズのプログラム大全集第2弾登場

大好評発売中!!

B5判 292頁　定価1,600円(税別)

4月1日より消費税導入に伴ない出版物・郵便料金にも消費税かかります。出版物には3％（1円以下四捨五入）・送料は第3種郵便物（月刊誌）については1円、別冊・書籍は10円掲載金額に上乗せとなります。

FM-7/77/AVシリーズのパソコン・ユーザーに好評をいただいたプログラム大全集の第2弾が発売になりました。前書のボリュームを上回る78本のプログラムを満載し，一本一本の内容もさらにグレードの高い作品を厳選しました。

また，第2弾の本書では，FM77AV専用のプログラムもゲームをはじめ，ツール，実用あわせて8本を掲載しています。

その他，解説記事では，FM77AV SXの紹介をはじめ，すぐに役立つF-BASIC講座，MIDI 入門講座を掲載。また，最新周辺機器，アプリケーション・ソフトの総カタログなど見逃せない情報が満載！

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎03(445)6111



好評発売中

X1FM音源をBASICで操作してみよう

X1FM音源活用マニュアル

NEW FM音源ドライバー　5インチ2Dフロッピー・ディスク付き
定価3,500円(本体3,398円)　B5判

- ●付属ディスクを立ちあげるだけでNEW FM音源ドライバーがセットされる親切設計
- ●サンプル曲5曲が入ったお得ソフト



The Book of DRAGON SPIRIT

ドラゴンスピリットの本　　定価1,600円(本体1,553円)　B5判

コミック,小説,楽譜,設定原画など,開発担当のデザイナー描きおろしのドラスピ・アートのすべてを満載



ワープロ パソコン 通信 BBS電話帳

1989年春号

定価1,800円(本体1,748円)　B5判

全国564局のアクセスデータを満載!
デジタル通信網の利用メリットを知ろう!



テレコム社会の情報源

パソコンデータベース電話帳

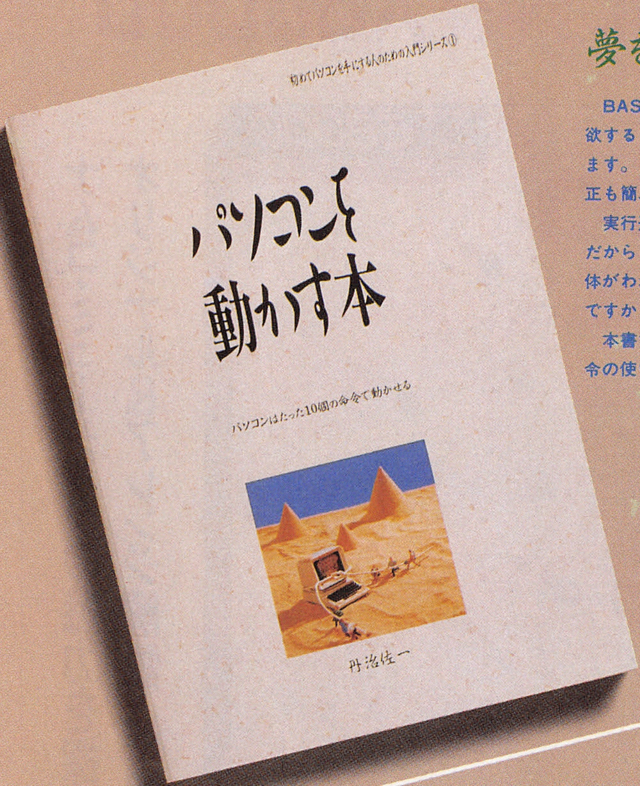
1989春号　B5判定価1,854円(本体1,800円)

特集・情報新媒体CD-ROMとは何か

オンライン情報　国産オンライン・データベース102選

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

これならわかる!?



夢を与えてくれるBASIC

丹治佐一著

BASICは，人間とパソコンとの"対話型言語"とも言われ，小回りのきく，自分が欲するソフトが簡単に作れます。コンピュータに指示したことが，すぐさま返されます。もしエラーしておれば，実行中にその箇所が表示されます。プログラムの修正も簡単で，修正後すぐに実行ができるのも，BASICのいいところです。

実行速度も，コンピュータ本体の実行速度の向上により速くなっています。BASICだからと言うのは昔の話です。BASICでも高度な処理は可能であり，それも命令自体がわかりやすく，基本的な命令10個程度覚えれば，誰でもがプログラムできるのですから，こんなにおもしろいものはありません。

本書では，便利なBASICを使って，パソコンを動かす基本的な操作から，基本命令の使い方を紹介しています。

第1章　パーソナルコンピュータを自由自在に操ろう
第2章　パソコンはたった10個の命令で動かせる　その1
第3章　パソコンはたった10個の命令で動かせる　その2
第4章　数を扱う命令とプログラムの流れを変える命令
第5章　知っておくと便利な命令・関数

A4判(264頁)定価1,200円(本体1,165円)

好評発売中

パソコン・グラフィックスは簡単にできる

丹治佐一著

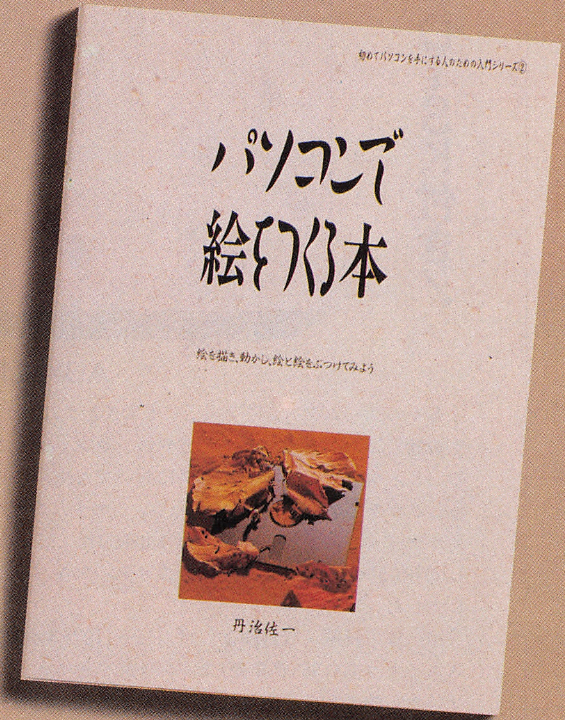
テレビコマーシャルなど最近のＴＶ番組では，コンピュータを駆使したアニメーション"コンピュータ・グラフィックス"が盛んに使われています。あんな画面が自分のパソコンで表示できれば最高ですね。パソコンには，グラフィックス画面と呼ばれる細かな点が集まった画面があります。この画面に点や線，そして円を描いたりして，自分の思いのままの画面が作れるわけです。

グラフィックス画面も，パソコンの向上にともなって機能アップした内容の一つです。現在では640×200ドットや640×400ドットで，かつドット(点)ごとに4096色中16色が使えるなど，カラフルで細かな点を打てる画面が一般的です。

本書では，例題のプログラムをたくさん紹介し，それを打ち込んで命令の内容とテクニックを確認してから，プログラムを変更改造して，命令を自分のものにしていただくように考えました。

第1章　パソコングラフィックスは楽しいぞ!!
第2章　さあ描いてみよう!!
第3章　グラフを描いてみよう
第4章　パソコン・アニメーション・テクニック
第5章　パソコングラフィックスに欠かせない READ-DATA文

A4判(225頁)定価1,200円(本体1,165円)



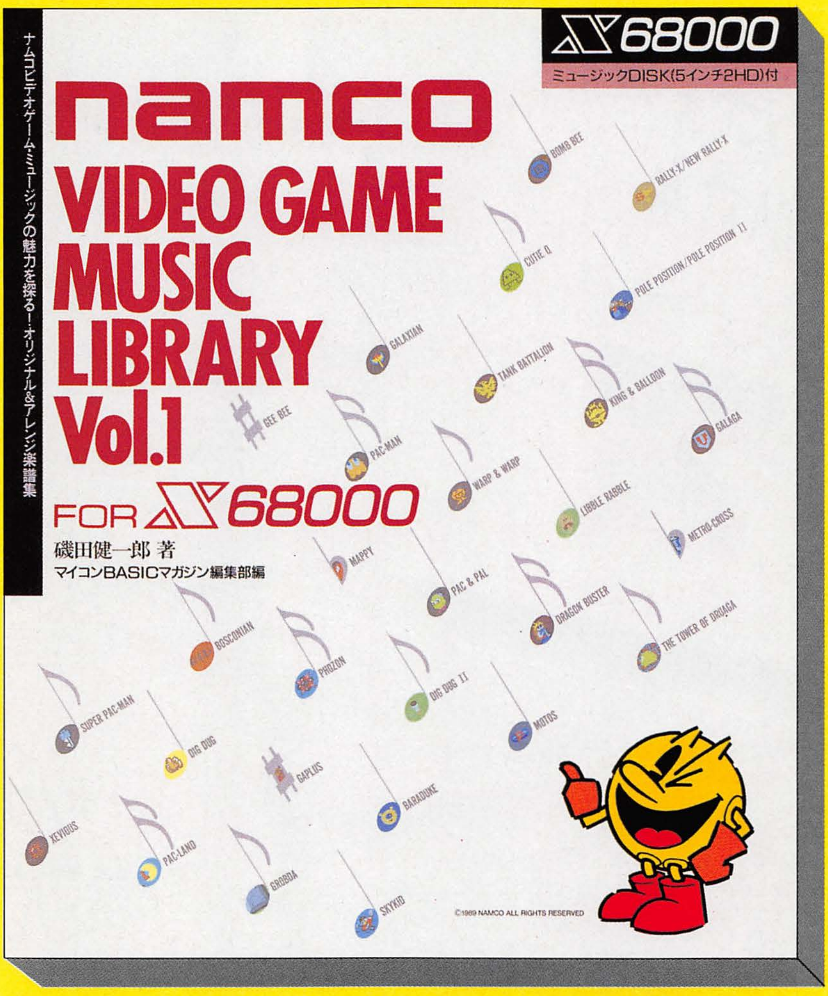
ご注文はお近くの書店または各本社までお願いします。

電波新聞社 出版販売部

東京本社：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎ 03(445)6111(大代)
大阪本社：〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル ☎ 06(203)3361(大代)
西部本社：〒812 福岡市博多駅前2-13-23 扇寿ビル ☎092(431)7411(大代)

ナムコビデオゲーム・ミュージックライブラリーVol.1 For X68000

FM音源を駆使したミュージックDISK付き！



ナムコ・ミュージックの魅力を探る！
オリジナル&アレンジ解説・楽譜集

AB判変型240頁　定価5,300円(本体5,146円)

多くのゲームファンをとりこにしてきたナムコゲーム。その魅力は，ゲーム・アイデアやコンセプトはもちろんのこと，ゲーム・ミュージックにおいても随所にナムコらしさがあふれているからでしょう。このナムコゲーム・ミュージックの解説・楽譜集とX68000用ミュージックDISK(5インチ2HD)の二つのメディアをパッケージしました。

第一弾の掲載・収録曲は、ボムビー(1979年発売)からスカイキッド(1985年発売)までの全30タイトル。このオリジナル曲の完全楽譜を掲載するとともに，音楽的な観点から解説を加えました。さらにオリジナルのイメージを生かしたアレンジ方法とその楽譜も20曲を掲載。

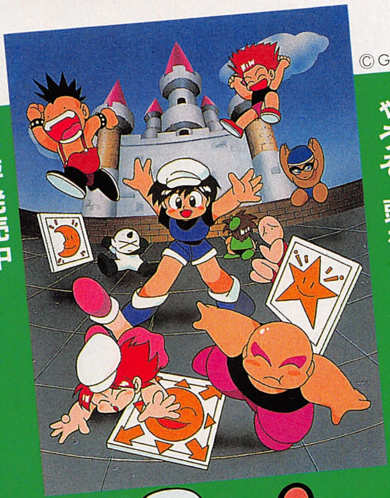
また，これらオリジナル，アレンジ曲ともDEMPAサウンド・スタッフの手により，一枚のフロッピーディスクの中にミュージック・プログラムとして収録しました。マウスをクリックすると，なつかしいタイトル・ロゴをバックに流れる洗練されたナムコ・サウンド。

この一冊でナムコ・ミュージックの，さらに新しい一面を見ることができるでしょう。

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1−11−15　☎03(445)6111

namcot
ファミリーコンピュータ™用カセット

痛快アクション

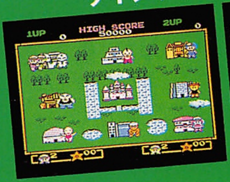


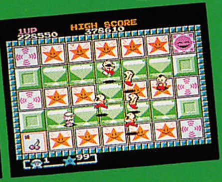
© GAME FREAK/NAMCO LTD.

好評発売中
4900円（消費税別）

人形の国に繰り広げられるコミカルアクションゲーム。ゲームは単純！パネルをめくって敵キャラを飛ばして倒すだけ。だけど油断は禁物。キュートで変な奴らがしつこく追ってくる。かわいいからって気を許すとすぐに捕まっちゃうぞ。頭をさわやかにして不思議議体験。さあ、挑戦だ。

Quinty
クインティ





熱血アクション





DRAGON NINJA
ドラゴンニンジャ



7月14日発売予定
予価5800円（消費税別）

アメリカ未来都市を舞台とするシリアスアクションゲーム。凶悪組織「ドラゴンニンジャ」を倒すため2人のコマンドが立ちあがった。武器は鍛え抜かれた拳法のみ。パンチがうなる！キックがひびく！体あたりでぶつかっていけ。大統領を救いだすのだ。迫力極めた戦いが君をとりこにするぞ。

© DATA EAST CORP./NAMCO LTD.

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号　電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361　札幌支局011-641-5591　静岡支局0542-54-6405　金沢支局0762-63-8661　広島支局082-228-5581　名古屋支局052-261-4541　関東総局0273-26-3206　松本支局0263-36-2266　神戸支局078-391-5885　西部本社092-431-7411　仙台支局022-227-7211　新潟支局0252-45-2526　京都支局075-221-8021　高松支局0878-61-3111　下関支局0832-67-7478　熊本支局096-380-7500　鹿児島支局0992-26-3630



Hope Springs Eternal With My Dear Friends…

(ミッド・ガルツ)



PC-98V対応版 DUAL SIDE ¥9800 (5"2D/3.5"2HD 5枚組)
要RAM384以上 FM音源・ジョイスティック・PC286対応
PC-88R/H/A/E対応版 SIDE.A(前編)/SIDE.B(後編) 各¥7800(5"2D 各5枚組)
ジョイスティック・サウンドボードII AD PCM 完全対応
※純正内蔵ディスクドライブ以外での動作は保証しかねます。





PC-88MR/MH/MA/VA対応版 DUAL SIDE ¥12800(税抜き) 5"2HD 4枚組 好評発売中!
MSX2+対応版 DUAL SIDE ¥12800(税抜き) 3.5"2DD 6枚組 好評発売中!
MSX2対応版 SIDE.A(前編)/SIDE.B(後編) 各¥8800(税抜き) 3.5"2DD 各3枚組 好評発売中!

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F

'89 東京おもちゃショーレポート

Reported by MUNEPI♬



6月15日から18日の4日間，東京・晴海の国際見本市会場で，毎年恒例のおもちゃショーが開かれた。日本製，輸入品を問わず，日本で売っているおもちゃなら，そのほとんどがこの会場に集まっているという，夢のような催し物なのだ。去年の8月号でもレポートされてるし，テレビなんかの取材班もけっこう来てたみたいだから，知ってる人も多いかな?

このショーの中でも，とくにテレビゲーム関連についてレポートしよう。

おもちゃ屋さんのための ショーなのだ

ボクが取材にいったのは，ショー初日の15日。会場内には，おもちゃでウキウキと遊ぶには，少し違和感のあるおじさんやおばさんばかり。それもそのはずで，このショーは元来，おもちゃを作る側の人と，おもちゃ屋さんや問屋さんなど売る側の人のために開催されるショーなんだ。だから一般の人は，4日間の会期の中でも，最終日に当たる18日の日曜日にしか入場することはできない。たま〜に小学生に上がる前くらいの小さい子を見かけたりもしたけど，おもちゃ屋さんの御子息なんだろうか?

各ブースでおもちゃの説明をしているコンパニオンの人達の話を聞いてみると，このショーがあくまでも，おもちゃ屋さん相手のものだということがよくわかる。その製品の特徴を説明しているだけでなく，店の中にどうディスプレイすると売上に効果的かということまで説明しているんだ。いかに売れる（あるいは売れそうな）商品であるかということをおもちゃ屋さんに印象づけて，なるべくたくさん店頭に置いてもらわなきゃならないワケだからね。店先におくような看板に値札がついていたのにも驚いた。

ファミコンは何処へ!? 期待はゲームボーイ

〝ファミコンは頭打ち〞，なんて昨年のおもちゃショーでも言われていたみたいだけど，今年はさらに影が薄くなってしまったみたいだ。ゲーム・メーカーで自社のブースを出展していたのは，コナミ，タイトー，セガ，ナムコぐらい。セガはメガドライブのみだし，



▶ホビージャパンのブース。テーブルトークのRPGとともにパソコン・ソフトの『リングマスター・シリーズ』，『リーチ・フォー・ザ・スターズ』が置かれていた



▲思いがけないところでFMR-50VTを見かけた。1,600万色という色数を活かしたおもちゃ屋さん向けの総合カタログ。デジタイズされた写真と共に，値段や製造メーカーなど，あらゆるおもちゃについてのデータがこの中に入力されている

▼RPGファンなら必見の新和ブース。D&D関連の商品が，未訳のものを含めてずらりと勢ぞろい。見応え十分だった



出展しているゲーム・メーカー自体がとても少なく，印象に残っているゲームといったらほんの4，5本ぐらいというところ。どうしちゃったんだ，これは?

その数少ないファミコン・ゲームの中で，ボクがとくにおもしろいと思ったのはナムコの『クインティ』と『スプラッターハウス』。

『クインティ』は床に敷きつめられたパネルをひっくり返して敵をやっつけるゲームだ。ルールは単純ながら，敵キャラはコミカルでめちゃくちゃ個性的だし，隠れた技がいくつもある。パズル的要素の強さも魅力。知る人ぞ知る〝ゲームフリーク〟の田尻智氏が関わっているというので，そのおもしろさも納得がいく。

『スプラッターハウス』のほうは，アーケード・ゲームからの移植物。とはいえ〝わんぱくグラフィティ〟というサブ・タイトルが付き，内容のほうもコミカルな路線に変更されている。原作のおどろおどろしい雰囲気はないけれど，別物と考えればなかなかいいできとの評価。

その他の作品では，同じくナムコの『ケルナグール』と，コナミの『レーサーミニ四駆・ジャパンカップ』が注目。『ケルナグール』はその名のとおり〝蹴る・殴る〟の格闘物。『レーサーミニ四駆』は，あのミニ四駆のおもしろさをゲーム化したということで期待してるんだ。

一方，同じ任天堂でも〝ゲームボーイ〟のほうは上昇傾向にあるようだ。コナミなどは，あの小さい画面で『悪魔城ドラキュラ』を出品していた。『対戦テトリス』もいいできだし，ファミコンが停滞気味の今，ゲームボーイからしばらく目が離せなくなりそうだ。



▶ナムコのブースで見た『クインティ』。ファミコン用アクション・ゲームひさびさの名作。こういうゲームこそ，なんとしても売れてほしいもんだ

うっひゃ〜元気!
メガドライブとPCエンジン

ファミコンがおとなしかった，そのかわりといってはなんだけど，PCエンジンとメガドライブは対照的に元気があったようだ。

PCは日本電気ホームエレクトロニクス(長い!)，メガドライブはご存じセガのブースでそれぞれ見ることができた。どちらともサードパーティの作品がセールス・ポイントとなっていたみたい。まずはPCエンジンから紹介。

PCエンジンのゲームは，プロレス・ゲームやRPG，アクション・ゲームなど，さまざまなジャンルのゲームが出展され，期待作が目白押し。とてもじゃないけど紹介しきれないぐらいだ。中でも，ナムコの『オーダイン』，アイレムの『ミスターヘリの大冒険』，メサイヤの『ダブルダンジョン』，ナグザットの『ブレイクダウン』などがとくに光っていた。

『オーダイン』『ミスターヘリの〜』はアーケードからの移植作品。どちらもかなり忠実に移植されていて完成度の高い，いいでき。アーケード版でこれらのゲームをやり込んだ人は期待して待つように。とくに『オーダイン』は，PCでは不可能な回転などの処理をうまい具合にごまかしていた(?)。やりおるぞ。さすがナムコ!

メサイヤの『ダブルダンジョン』は，時間がなくてあまりプレイできなかったけど，2人同時プレイで3Dダンジョンの中を歩き回れるという点，小気味よいスピードでダンジョンの中を移動できる点，その2点がとても気に入っ





▲▶パソコン・パズルゲームの名作『倉庫番』や，アクション・ゲームの最高峰『悪魔城ドラキュラ』も『ドラキュラ伝説』と名を変えてゲームボーイ用で再登場



▲CD－ROM²専用のアンプが発表されていた。CD－ROMの高音質を活かすには，ぜひともほしい商品だ



▲コア構想関連商品のプリンタとグラフィック用タブレット。〝参考出品〟の文字がはずれるのはいつの日になるのかな?

てしまったのだ。編集部にサンプルがきたら，真っ先に遊んでみたいゲームだ。

『ブレイクダウン』はPCエンジン初のビリヤード・ゲーム。9ボール，8ボール，ローテーションなど，数種類のゲームが用意されていて，マルチタップで4人まで同時に遊べる。コンピュータと組んで，人間との対戦と，プレイヤーの組み合せの自由度が新しい。

「いまさらビリヤードぉ?」なんて言ってちゃあかんよ。

一方メガドライブのほうはといえば，モデムを使用した通信ゲーム『TEL.TEL.スタジアム』が一番光っていた。ブースの中で実際に遊んでいたところを見ると，発売は目前みたい。通信を利用したゲームは他にも麻雀が予定されていて，モデム以外にもキーボードや，フロッピーディスク・ドラブなど，他の周辺機器も展示されていた。〝コア構想〟という周辺機器の充実を唱(うた)っていたのはPCエンジンなのに，具体的な製品化はメガドライブのほうが早いとは，言葉にださないだけなんとなく皮肉な感じだね。

他には，アーケードから，ナムコの『フェリオス』，UPLの『アトミックロボキッド』，タイトーの『ニュージーランドストーリー』，『アフターバーナー』などが。そしてパソコン・ゲームからは，『サイオブレード』，『スーパーハイドライド』，『ソーサリアン』などの移植が発表されていた。これらの移植物は，完成にはまだまだ時間がかかりそうで，ちょっと残念。しかし，カプコンの『大魔界村』は今月，メガドライブのコーナーでも紹介しているとおり，かなり高い完成度を誇っている。時間がかかろうと完成すれば満足のいくものに仕上がってくることだろう。

また，ゲーム誌に連載されていた小説「ムーンダンサー」を元に作られたゲーム『妖精王の帰還』も見逃せない作品になりそうだ。キャラクター・デザインに加藤直之氏，音楽にカシオペアの野呂一生という強力なスタッフを迎えているんだ。すごいでしょ。



▶メガドライブに移植が決まったナムコの『フェリオス』。セガのブースにはその本体が置いてあり，ただでプレイすることができた

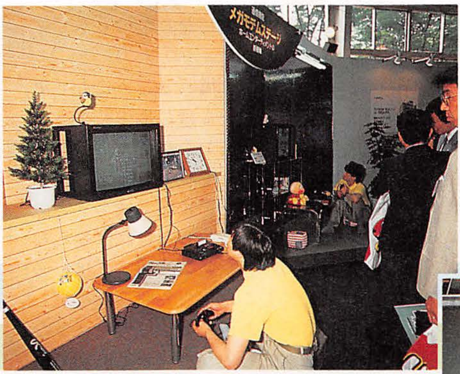
まだまだ人気，液晶ゲーム

スペースがないので触れなかったけど，液晶ゲーム（ゲームボーイとはちがい，カートリッジ式でないヤツだよ）の新作が数えられないくらい出展されていたのには驚いた。ゲームボーイの影響だろうか? ファミコンのブームがくる前，ゲーム・ウォッチの名前でかなりはやったもんだけど（『バーミン』とか昔買った覚えがあるなぁ），最近ではアーケード・ゲームの移植物(!?)がはやりらしい。『ガントレット』や『カルノフ』『サンダーブレード』に『SDI』。これ以外にもまだまだあるのだ。遊んでみたくなるでしょ。

さてさて，来年のおもちゃショーでは何がはやっているのだろうか? 来年も見に行きたいもんだ。



▲NATURE vs NUCLEARというキャッチコピーが印象的だった『大地くんクライシス』。PCエンジン用のゲームだ



▲セガのブースではモデムを使った『TEL.TEL.スタジアム』を実演。離れた場所にいる相手と野球で対戦できるのは魅力的だが電話料金のことを考えると頭が少ぉし痛いかな?



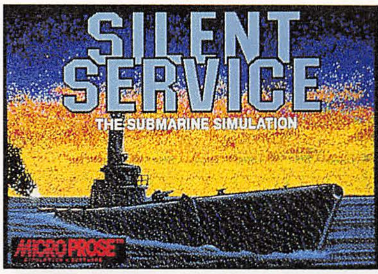
◀これがメガドライブ用のモデムだ。早く発売されないかな



▶まだデモの段階なのでよくわからないけど、PCエンジン版『ダライアス』の移植は思ってたより順調だったみたい



◀液晶ゲームに復活のきざしがみられた今回のおもちゃショー。電車の中で、この手のゲームで遊んでる小学生とか見かけるようになったもんね



サイレント・サービス

マイクロプローズジャパン

対応機種：PC-9801シリーズ　発売日：7月末
価格：8,800円

『パイレーツ！』『ガンシップ』と，たて続けに新作を発表しているマイクロプローズジャパン。某米国パソコン・ソフト・メーカーの日本撤退をしり目に，快調に飛ばしてきている同社がもっか開発中なのがこれ，『サイレント・サービス』です。

第二次大戦（太平洋戦争）でアメリカ軍を勝利に導くカギとなったのは，戦闘機でも軍艦でもなく潜水艦による沈黙任務――サイレント・サービス――だったと言われています。その米軍潜水艦をシミュレートしたこの作品，デキはいかに!?

マイクロプローズはスルメがお好き!?

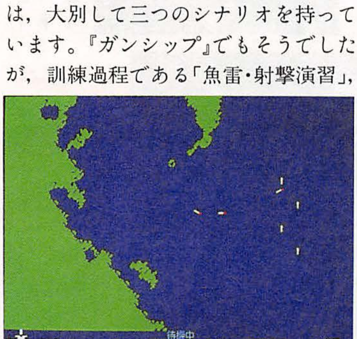
イキナリこんなことを書いてしまうのもナンですが，最初にこのゲームをプレイしたときの感想は「ツマラナイ」でした。でも，PC－98用に発売された前2作の内容を考えると，「そんなハズはない！」と，じっくり腰をすえて取り組んでみたのです。すると，あ，あれ?あれれ…?そうなんです。いつのまにかノメり込んでいたんです。

そういえば先々月号の『ガンシップ』の紹介記事でも，「うるさいだけのSEが自然に感じられるようになった頃，『ガンシップ』はおもしろくなってくる」と，紹介されていたのを思い出します。

この『サイレント・サービス』もマイクロプローズの他のソフトと同様，「かめばかむほど，味がでる」，スルメ型（?）のゲームなのです。

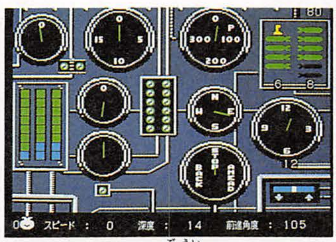
沈黙（サイレント）の恐怖を感じたか!?

『サイレント・サービス(以下，S.S.)』は，大別して三つのシナリオを持っています。『ガンシップ』でもそうでしたが，訓練過程である「魚雷・射撃演習」，実習過程である「護衛任務」，そして実践の「戦闘パトロール」というように，実際に士官候補生になったつもりでプレイできるのです。



▲この海図画面で索敵や，大まかな追跡（ついせき）をするのだ。画面のシンプルさとはウラハラに，なかなかのスリルだぞ

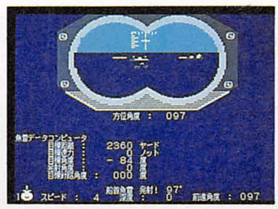
▼計器盤だ。意味のなさそうな画面だが，やり込んでくるとその大切さが見えてくるのだ。とくに弾数には注意！



まずは，操作に慣れるためにも「魚雷・射撃演習」からはじめましょう。いきなり標的の前からはじまるので，ワケなく全滅できてしまいますが，本来ならば海図モードに切り換えて索敵をすることからはじめなければならないのです。「魚雷・射撃演習」では，必要がなくてもこれらのコマンドを試してみて実戦であわてることのないようにするべきでしょう。(経験者は語るってネ！)。

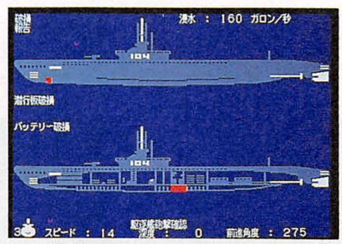
さて，ハリボテ相手に自分なりの作戦が作れるようになったら，つぎは本物相手です。「護衛任務」では，史実上の一場面が舞台となります。実は何が「護衛」なのかよくわからないのですが，感じとしては「練習用の実戦（?）」といった感じの内容です。今度は敵も動きますし，反撃もしてきます。したがって，海図モードで敵艦の動きや自艦との距離などを確認しつつ，敵に魚雷をブチ込まなければなりません。

攻撃された敵艦は猛スピードで反撃に転じてきますから，即座に潜水して敵の眼をあざむきましょう。海中深く急速潜航し，エンジンを止め，あとは祈るしかないのです。ソナーで探知されたら最期，真上から魚雷の雨が降ってくるのです。そう，『S.S.』の醍醐味はまさにこの「沈黙の恐怖」にあると言えるでしょう。



◀潜望鏡をのぞくと……。いたぜ，いたぜ！発見されないように近づいたら魚雷をぶちかませ!!

▼し，しまったぁ～！駆逐艦（くちくかん）に発見されてしまった。バッテリーをやられて海中での身動きがとれなくなった!!



最後に「戦闘パトロール」ですが，これは自ら索敵をするという点以外，「護衛任務」と大きくちがうところはありません。「護衛任務」ですばらしい功績を挙げてきたキミがめざすのは唯ひとつ，「W.G.S.C.(世界最高の潜水艦長)」の称号だけです!!

（Degかじんこ）



▲ほうほうのていで逃げ帰ったのは実に情けなかったけど，それでも堂々の1位にランクだ。やったぜ!!



シュバルツシルトII

工画堂

■対応機種PC-9801シリーズ（要400ラインCRT）
■発売日:発売中
■価格:9,800円

昨年末，工画堂より発売されたSFシミュレーション・ゲーム『シュバルツシルト』。その広大な設定と斬新(ざんしん)な画面レイアウトで，多くの人の支持を受けました。

そして6か月たった今，ファン待望の続編が発売になりました。それが今回紹介する『シュバルツシルトII～帝国の背信～』なのです。

前作からの継承(けいしょう)された部分は？

皆さんは続編というと，どんなことをイメージしますか？　多くの人が（とりわけ前作となるべきものをプレイした人），前作との直接的なつながりを持つストーリーのゲームをイメージするのではないでしょうか。

事実，現在発売されている続編のほとんどがそうなのです。それでは『シュバルツシルトII』はどうでしょうか。普通SLGの続編というと〝前作のシステムを継承しつつさらに，新しい機能を補足(ほそく)していく〟という形をとります。その点は，このソフトも例外ではありません。先に述べたストーリーの共通点はどうでしょう。こんなことは普通，SLGでは考えられないことですが，ストーリー性を重視した前作を考えてみれば触れなければならないことです。

ストーリーは直接的にはほとんどつながりがありません。前作のシナリオに「シュバルツシルト銀河の片隅(かたすみ)にある，惑星ゴルゴダから突然白い光りが放たれ，銀河の至(いた)るところに飛び散った」というシーンがあったのをご存じでしょうか？

その飛び散った先の一つが，前作の舞台となった〝ジロ星団〟であり，また今回の舞台となる〝ソマリ星系〟なのです。

工画堂ではこのシリーズを，「シュバルツシルト銀河戦史」という形で制作しており，そのためにこのような続編の形となったのです。



▲ゲーム画面のレイアウトはこうなっている。前作のレイアウトをそのまま引き継いでおり，前作のプレイヤーにはなじみやすい

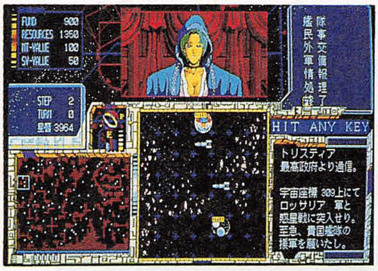
シュバルツシルトのおもしろさ

現在発売されているSLGを，個々の思考ルーチンを持ったものが，どれだけ存在しているかで大きくわけると2タイプあります。

一つは，『大戦略』シリーズのように比較的少ない敵国を相手に進めていくもの。このタイプの特徴は常に自分が他のプレイヤー（コンピュータ）からねらわれていることでしょう。

そしてもう一つは，『三国志』などにあげられる多人数が登場してくるものです。これの特徴は敵同士が，つぶし合いをしてくれることです。

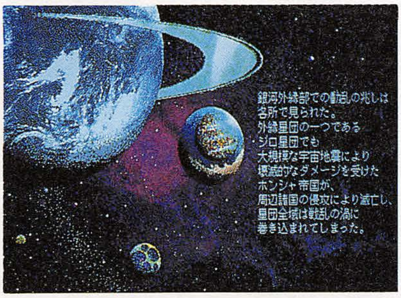
▼前作にはなかったビジュアル・シーン。ストーリーはこのようなシーンによって語られていく



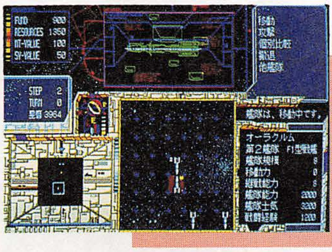
『シュバルツシルトII』は後者のタイプにあたります。ゲーム中，プレイヤーは常にまわりの情勢を気にかけつつ，自国の国力増加をはからなければならないでしょう。そうしたある種の緊張感がゲームを盛りあげてくれているのです。もしかしたらこの緊張感は，実際に国を治(おさ)めている人々が常に味わっているものなのかもしれませんね。

ストーリー性を重視しているゲームだけに，ビジュアル・シーンもいくつか用意されています。しかし，このゲームでビジュアル・シーンは単にストーリーをプレイヤーに提示するのではなく，その後プレイヤーがどのように動いていくべきかを決定するために必要な情報の一つとなっているのです。

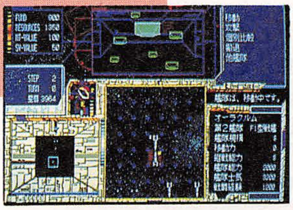
これにより今までは，読み飛ばされがちだったビジュアル・シーンに必然性が伴(ともな)ってきたのです。（佐久間亮介）



◀これが「シュバルツシルト銀河」のイメージ・グラフィックだ。デモ中にこのようなグラフィックが表示されるのは，このシリーズの特徴の一つだろうね



◀▼敵艦隊と交戦中。前作ではフルカラー・アニメーションだったが，今回はワイヤー・フレームによる処理だ。燃える!!



山下 章のコンピュータ・ゲーム

ホンキでPlay(プレイ) ホンネでReview(レビュー)!!



TARGET 12 セガ・メガドライブ

衝撃的(しょうげきてき)な発売から早8か月，6月現在までの総出荷数が約40万台という，セガの家庭用ゲームマシン「メガドライブ」。68000とZ80のダブルCPU，二重スクロール機能，FM 6 音＋PSG 3 音＋PCMという高性能に加え，お値段が21,000円というゲームファンならヨダレをたらしそうなハードではあるが，その対応ソフト数の少なさから，ファミコン，PCエンジンとのシェア獲得競争において，苦戦を強(し)いられてきたと言わざるを得ない。

しかし，この6月，メガドライブにとって，ひとつの大きなターニング・ポイントとなる可能性を秘めた「事件」が起こった。サードパーティの第1弾ソフト『サンダーフォースII MD』のヒットと，超大手メーカー，ナムコの正式参入発表がそれだ。

これを契機(けいき)に，メガドライブの市場が，にわかに活気づきそうな予感。その予感の裏付けとなるものを，読者のみなさんと共に，今一度考えてみようと思う。

メガドライブの将来性と課題を考える

Point 1 アーケード・ゲームからの移植性の高さ

セガへの取材っていうのは，なんとなく心がはずむ。入口ちかくのショールーム（といっていいんだろうか）に置いてある新作アーケード・ゲームの数々を，無料で好きなだけプレイできちゃうからだ（とはいっても，ある程度はわきまえないと，さすがにヒンシュクを買うけど）。

今回の取材でうかがったときに，一番の人気を集めていたのは，やはり体感シリーズの新作，『スーパーモナコGP』だった。常に取材にきた人の誰かしらがプレイしていて，順番待ちをしないと，プレイできそうにない。

『ターボ・アウトラン』『ゲイングランド』『ゴールデン・アックス』『ラストサバイバー』『テトリス』――ズラリとならんだ，これらのゲームをながめながら，ふと思う。

ここにあるゲームのほぼすべてが，メガドライブに移植されるのか。ゲームセンター・ファンにとっては，こたえられないことなんだろうな，と。

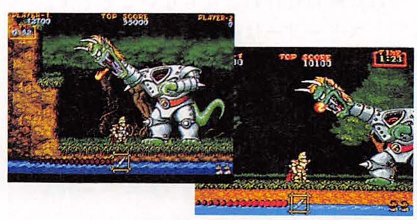
思えば，セガの家庭用ゲームマシンの歴史は，常にアーケード・ゲームの移植と共にあった。セガ・マークIIIの1メガ・カートリッジの最初の作品だった『ファンタジーゾーン』，まさかと思われていた移植でファンを狂喜乱舞させた『スペースハリアー』，ケムリだしなどの細かいテクニックまで移植されていた『アウトラン』，などなど。

メガドライブもそうしたアーケードからの移植をしっかりと踏まえたコンセプトで設計されている。なんといっても，メインCPUに68000を搭載しているというのが大きい。みなさんご存じのとおり，最近のアーケード・ゲームの多くが採用しているCPUが，68000。CPUが同じであるということは，プログラム・レベルでも非常に似かよった処理が可能で，それだけ移植作業もラクになるのだ。

「メガドライブになって，すごく便利になったのが，アーケードの開発スタッフたちが気軽に移植に参加できるようになったことです。今まではCPUがちがったので，なかなかそうもいかなかったのですが，同じ68000になったと

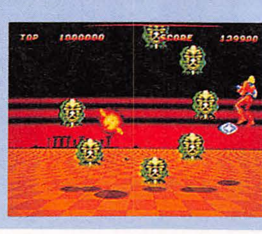


▲セガの本社で，メガドライブについてのお話をうかがう。左が第二研究開発部長，青木氏，右がコンシューマ事業本部・H・E事業部長代理，鎌田氏



▲左がアーケード版，右がメガドライブ版の『大魔界村』の画面。背景が多少省略されてはいるけど，じつにクオリティの高い移植だと思わない？ もちろん，ゲーム性はバッチリそのままだ

★独断と偏見の解説つき メガドライブ対応ソフト一覧



スペースハリアーII
（4メガ，5,800円）

メガドライブと同時に発売された，オリジナルのスペハリ。地面の市松模様や，美しい敵キャラのグラフィックから，メガドライブの性能の一端がうかがえる。ただ，バンバン1UPするので，ゲーム自体はやさしい。

いうことで，アーケードのノウハウが十分に生かせますからね。現在，アーケードの主力スタッフたちに，年1，2作ずつメガドライブ用のソフトを開発してもらう体制をとっているんですよ」と，セガ第二研究開発部の青木部長は言う。

CPUに互換性があるということは，プログラム技術の面ばかりでなく，数値データの移植に関しても，大きなメリットをもたらす。

具体的にいうと，ゲームによっては，グラフィック・データや敵キャラのアルゴリズム・データを，アーケード版からそのまま流用することもできてしまうのだ。なにしろ，メガドライブの画面解像度320×224ドットというのは，セガのアーケード・ゲームとまったく同じ。作りようによっては，それこそアーケードと寸分たがわぬ移植も可能だ。

ま，とにかく，アーケード・ゲームからの移植の効率性の高さでは，メガドライブは家庭用ゲームマシンの中で頭ひとつ抜きんでていると言っていいと思う。

Point 2 サードパーティの参入

去年の秋，メガドライブの仕様が発表されたときにボクが一番うれしかったのは，その優れたハード性能よりもむしろ，セガがはじめてソフト開発を他社にもオープンにしたことだった。

SG-1000，SC-3000，マークIII，マスターシステムという約5年間の家庭用ゲームマシンの流れの中で，セガが他のソフトハウスの参入を正式に認めたのは，唯一，サリオ（アルゴスの十字剣，ソロモンの鍵）だけである。

5年の歳月の間，セガは鎖国体制を敷いてきたと言ってもいいだろう。サリオが，たったひとつの貿易国，オランダとでもいうところだろうか。どれほど自国が強大な力を持っていようと，他国との交流を断ち切ってしまったら，その力の成長は遅々たるものとなってしまうというのは，史実が示すとおり。まあ，歴史の話がここで当てはまるかどうかはわからないけど，メガドライブの発売にともなって，セガにひとつの「維新」が起こったとボクは解釈するのだが，どうだろう。

サードパーティの参入を認めるようになった経緯について，H・E事業部長代理の鎌田氏は，こう説明する。

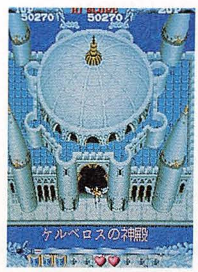
「マークIIIの頃までは，セガのアーケードの人気ソフトの蓄積を利用して，セガのハードにはセガのソフトという方針でやっていました。しかし，その結果として，どうしてもソフトの種類がかたよってしまい，ユーザーも年令層の高いマニア的な人たちに集中してしまったように思います。そこで，今回のメガドライブの発売にあたり，ユーザー層を広げるという意味でも，サードパーティさんのお力を借りてハードを盛りあげていこうということになった次第です」

また，サードパーティとの交流について，鎌田氏は，こうつづける。

「アメリカのアタリが，あまりにも自由にソフト開発の市場を開放したため，悪質なソフトが数多く出回り，ユーザーが離れていってしまったという例もありますので，ある程度のソフトのチェックはさせていただきます。極端な話，あまりにもクオリティが低い場合



◀売り切れの店が多くて，なかなか買えないという『サンダーフォースII MD』。パッドでプレイするのは，けっこうハードなんじゃないかと思える，難易度のかなり高いシューティング・ゲームだ



◀ギリシャ神話を題材にしたシューティング・ゲーム『フェリオス』は，とにかく美しいグラフィックが売り。拡大・縮小・回転，なんでもアリアリだ（写真はアーケード版）



▲セガの体感ゲームを代表する作品のひとつ『アフターバーナー』。X68K版と同じくらいのクオリティになるというから，期待していていいぞ（写真はX68K版）

メガドライブ参入サード・パーティ&予定タイトル

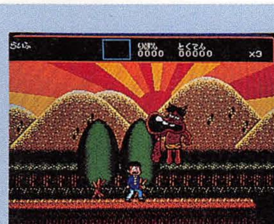
会社名	発売予定タイトル
㈱テクノソフト	サンダーフォースII MD
㈱アスミック	スパーハイドライド
サン電子㈱	TEL.TEL.スタジアム TEL.TEL.まあじゃん
㈱マイクロネット	カース
㈱トレコ	アトミックロボキッド
KHB㈱	火激
東宝㈱	ヘビーユニット
㈱電波新聞社	アフターバーナーII
㈱タイトー	ニュージーランドストーリー
シグマ商事㈱	サイオブレード
㈱ナムコ	フェリオス



スーパーサンダーブレード
（4メガ，5,800円）
体感ゲームの移植版。"スーパー"とついているのは，発進のデモや中ボスなど，若干のアレンジが施されているということ。最終面（4面）が，死ぬほどむずかしい。



獣王記
（4メガ，5,800円）
自分がいろいろな獣人に変身しながら敵と戦っていくという，ちょっとユニークな設定のゲーム。アーケード版に，かなり忠実な移植となっている。が，元が大味なゲームだけに・・・。



おそ松くん　はちゃめちゃ劇場
（2メガ，5,500円）
低年令層のユーザーを開拓することを目的に発売された作品。ゲームの内容については，触れないほうがいいでしょう。



アレックスキッドの天空魔城
（2メガ，5,500円）
セガおなじみのアレックスキッド・シリーズの最新作。とはいっても，内容はマークIIIの「ミラクルワールド」と，ほとんど同じ？

は，発売を見合わせていただくなんてこともあるかもしれません。サードパーティとしての資格や，年間発売タイトル数を制限するつもりはありませんが，そのぶん質の高いソフトを作っていただきたいですね。サードパーティさんとは，密に連絡を取り合いながら，お互いの開発をすすめていく予定です」

そのサードパーティの第1弾である，テクノソフトの『サンダーフォースII MD』が，現在かなり好調な売り上げを見せている。これは，セガの開発スタッフにとっても，いい刺激となることだろう。老舗としての意地を今後の作品で見せてくれるんじゃなかろうか。

☆

さて，今一度確認の意味も含めて，ここにメガドライブ参入のサードパーティ一覧表を掲載しておこう。

この中でも一番の注目株は，やはり『フェリオス』の移植を発表したナムコだろう。1984年，あのファミコンの人気を決定的なものとしたのが，同じナムコの『ゼビウス』だった。まあ，『フェリオス』に『ゼビウス』ほどのパワーがあるかどうかは別としても，ナムコが参入してくることの意義は大きい。ゲームセンター・ファンなら知ってのとおり，『フェリオス』は，拡大・縮小・回転機能をバリバリに使った，美しいグラフィックのシューティング・ゲームだ。それらの機能を持っていないメガドライブで，どれくらいのレベルの移植ができるのか，興味深いところ。「プログラムのテクニックによって，十分メガドライブでも拡大・縮小・回転の表現はできます」（セガ　青木氏）というから楽しみだ。

それから，こと移植にかけてはX68000で高い評価を受けている，電波新聞社の参入というのも，なかなかのニュースだ。その第1弾は，セガの『アフターバーナー』。ゲーム性の高い移植で知られるX68000版を作ったプログラマーが，今回のメガドライブ版も手掛けているそうだから，期待できそうだ。気になるアナログ・ジョイスティック「インテリジェント・コントローラ（サイバースティック）」への対応についても，「前向きに検討しています」（電波開発室　藤岡氏）とのこと。それに，電波が参入となれば，X68000と同じCPUなだけに，『源平討魔伝』や『ドラゴンスピリット』もでるのでは，と期待はふくらむ。

セガの鎌田氏が言うには，「現在，新たに契約が進行中の新規参入サードパーティが6社あります」

メガドライブを中心としたサードパーティの動きが，今後も活発化しそうだ。

Point 3 周辺機器の登場

メガドライブの設計思想のひとつに，拡張性というのがある。それについて，青木氏にうかがってみた。

「メガドライブをホーム・エンタテイメントの核として使っていただきたい——我々がもっとも望んだのはそこだったので，メガドライブの設計も，本体を中核として，あとから周辺機器を接続できるようにしてあります。周辺機器を変えるたびに取りはずしをしなくてもいいように，同時にすべての周辺機器をつなげられるというのが特徴でしょう」



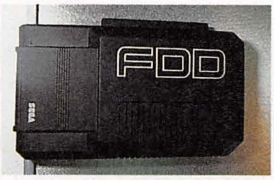
◀コンパクトな感じのするモデム・ユニット。これをつなげれば，キミのメガドライブが通信マシンに！

その周辺機器のトップをきって登場するのが，モデム・ユニット（9月末発売予定）。メガドライブに接続すると，電話回線を使ってのデータのやりとりが可能になる。

早くも，これを利用したホーム・バンキング・システムを，住友，協和銀行と実験中だという。これが実現すると，自宅でメガドライブを操作するだけで，自分の口座から他人の口座への振り込み，引き落としなどが指示できちゃうのだ。

また，サン電子からは，モデム・ユニットに対応した2本のゲームが発売される。『TEL.TEL.スタジアム』と『TEL.TEL.まあじゃん』（ともに9月発売予定）がそれで，どちらも電話回線を使っての対戦プレイが楽しめるようになっている。今までにない不思議な感覚が味わえることウケアイだけど，くれぐれも電話料金には注意するようにしよう。なにしろ『スタジアム』のほうは，1プレイが30分近くかかるというから，遠くの友だちとやっていたりすると，とんでもないことになってしまうだろうから。

そして，モデム・ユニットにつづいて登場するのが，2インチのフロッピーディスク・ドライブ（発売日未定）。どうやらセガのほうでは，ROMカートリッジと連動して使うことを考えているらしい。具体的な使用方法は「極秘です」（青木氏）ということで，教えても



▲これが2インチのディスク・ドライブ。ちょっとやそっとの傷ではデータが消えないというスグレモノだ



ファンタシースターII　還らざる時の終わりに
（6メガ＋バッテリー・バックアップ，8,800円）
SFの世界を舞台にした力作RPG。戦闘モードでの敵のアニメ・パターンは，一見の価値あり。マップがちょっと広いけど，エンディングではアッと驚く大ドンデン返しがキミを待ってるぞ。



スーパーリーグ
（4メガ，5,800円）
選手の背番号やバッティング・フォームまでちゃんと登録してある，野球ゲーム。ファミスタ風の操作感覚で，美しいグラフィックを堪能（たんのう）しちゃおう。



スーパー大戦略
（4メガ＋バッテリー・バックアップ，6,800円）
これは，実にすばらしい移植のデキ。ルールはパソコン版の「大戦略II」と同じなのだが，ロードの待ち時間がないことや，操作性のよさが際立っている。ノリノリのBGMがついているのもメガドライブらしい。



サンダーフォースII MD
（4メガ，6,800円／テクノソフト）
X68000でヒットした，同名シューティング・ゲームの移植版。トップビュー面と横スクロール面が，交互にでてくる。とにかく難易度が高い。横スクロール面で，見えないところからレーザーを撃たれるのは，ショックだね。

らえなかったが，だいたいの予測はできる。

たとえば，すでに発売されている『スーパー大戦略』のマップ・コレクションを，あるいは年末発売予定の『ソーサリアン』の追加シナリオを，ディスクで供給するというところだろうか（あくまでもボクの予想なので，ハズレていたらゴメンナサイ）。もちろん，普通のゲームのS-RAM的なデータのバックアップもできるようになるにちがいない。

その他にも，CD-ROMやプリンタなどが発売予定だそうだ。数々の周辺機器が受け入れられるかどうかは，お金をだしてその機器を買うに見合うだけのソフトがあるかどうか——この一点につきると思う。

周辺機器の発売と同時に，それなりのソフトのラインナップを期待したいところだ。

Point 4 メガドライブが抱える課題

というわけで，メガドライブは，かなりの魅力を秘めた状況にあるということが，わかってもらえただろうか。アーケードゲーム・ファンならば，まず買っても損をしないマシンだと言うことができそうだ。

しかし，その言葉の裏には，ひとつの大きな課題が隠れているということも，見逃してはならない。

メガドライブの新作ラインナップを見ると，その8割がたが，アーケードやパソコンからの移植版である。たしかにファンの人たちは喜ぶかもしれないが，結局それでは，やはりユーザーのほとんどがマニア層になってしまうことは避けられないのではないだろうか。

これは何もメガドライブだけに限らず，今の家庭用ゲームマシンすべてが抱えている問題なのであるが，新作ソフトがどうしても移植作品中心となってしまうというのは，ちょっと考えものだ。いくら何度でも遊べるからといっても，みんながみんな，最近のアーケードゲームの難易度についてこれるわけではない。それにアーケードやパソコンを知らない人にしてみれば，「移植だから」なんていう唱い文句はまったく通用しない。それらの要因が必然的にユーザーを選んでしまうことにもなりかねないのである。

メガドライブが，家庭用ゲーム機の中で確固たる地位を築くためには，やはりファミコンの『スーパーマリオ』や『ドラクエ』のような，「このマシンでしか遊べません」的なオリジナル・スーパー・ソフトが必要だと思うのだ。マニアだけでなく，一般の人たちまで巻き込むくらいのパワーがほしい。

それと，もうひとつ。ラインナップの中に『ギャラクシーフォース』『パワードリフト』なんていうのが入っているけど，果たしてあれほどのすごいゲームを移植することができるのだろうか。以前のマークIII用『アフターバーナー』のような妥協の産物（ちょっと言い過ぎかな）となるのであれば，ボクは絶対に移植しないほうがいいと思う。話題は取れるかもしれないが，オリジナルが持っているイメージを破壊してしまう恐れすらあるからだ。

だが，ここでボクが勝手にそう決めつけてしまうのは，いささか早計だろう。なぜなら，メガドライブは，まだまだ未知の能力を秘めたハードだからである。

ファミコンでの例を挙げると，3年前にコナミが『グラディウス』を最高の技術で移植したと思われていたときに，誰が同じハード上で『グラディウスII』のようなゲームが動くと想像できただろうか？

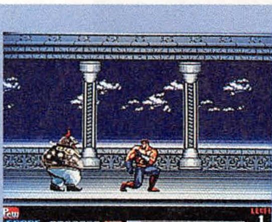
「新しいハードを本当に使いこなすまでには，最低でも1年半はかかるでしょう」（青木氏）——ハードの能力がフルに引きだされ，プログラム技術がさらに向上すれば，現時点では想像もつかないようなゲームがお目見えするかもしれないのである。

「ハードのバージョン・アップの予定はまったくありません。よりたくさんの人に，本当におもしろいゲームを楽しんでいただきたい。私たちのそんな願いがメガドライブの中に込められています」（鎌田氏）

決して楽観はできない。しかし，なにかを期待させる。メガドライブはそんなハードだ。セガとサードパーティがアイデア・技術を切磋琢磨することによって，すばらしいソフトが生まれてくることを心待ちにしていたい。

セガ・オリジナル発売予定タイトル

タイトル名	発売月	容量	価格
ワールドカップサッカー	7月	2M	5,500円
大魔界村	8月	5M	6,800円
マージャンCOP竜	8月	2M	5,500円
尾崎直道のスーパーマスターズ	9月	4M	6,000円
スーパーハングオン	10月	4M	6,000円
ランボーIII	10月	2M	5,500円
フォゴットンワールド	11月	4M	6,000円
スーパーリアルバスケットボール	10月	2M	5,500円
孔雀王II	11月	4M	6,000円
ソーサリアン	12月	4M+B	未定
スーパー忍	12月	4M	6,000円
ゴールデンアックス	12月	4M	6,000円
ムーンダンサー	12月	4M+B	未定
ギャラクシーフォース	これらは，すべて企画進行中のタイトルです。（すべて，価格・発売日未定）		
パワードリフト			
ターボ・アウトラン			
モンスターレア			
ゲイングランド			
ラストサバイバー			
ダイナマイト・ダックス			



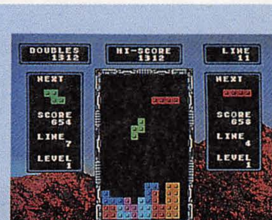
北斗の拳　新世紀末救世主伝説
（4メガ，6,000円）
原作のストーリーの後半部分に対応したアクション・ゲーム。マップで進路を選択しながら進むようになっている。元斗皇拳を使う金色のファルコを，アタタと倒すのだ！



ワールドカップサッカー
（2メガ，5,500円）
やはり美しいグラフィックを売り物にした，サッカー・ゲーム。最大の特徴は，全選手の細かなパラメータがすべて設定されているということ。自分でイレブンのポジションを決められるのだ。



大魔界村
（5メガ，6,800円）
カプコンの人気アーケード・ゲームを見事に移植。プラクティスとプロフェッショナルの2モードがあったり，4方向と8方向レバーが選べたりと，親切設計になっている。



テトリス
（2メガ，5,500円）
いろいろと問題を巻き起こしたメガドライブ版『テトリス』だけど，鎌田氏が力強く「必ず発売します」と言ってくださったので，ひとまず安心していいだろう。もうちょっと辛抱しようね。

ガウディ

バルセロナの風

ウルフチーム

■対応機種：PC-88MR／MH／MA／VA（2HDタイプ）　■価格：9,800円　Written by 手塚一郎

先月号ではサンプル版だったために多くのことは書けなかったが，ようやく完成バージョンを入手したので，少しくわしく紹介していこう。ウルフチーム初のAVG『ガウディ――バルセロナの風』。新機軸の導入により，AVGは今，生まれ変わろうとしている！

ハードボイルドAVG！

ハードボイルドとは何か?

わかっているつもりでも，そう訊かれると答に困る。で，横に置いてあった「新明解・国語辞典（三省堂）」を引いてみた。すると――

「感傷を排し，冷酷な態度で対象を描こうとする文学（映画）の傾向」

とある。なるほど，この『ガウディ』に，ぴったりの言葉ではないか。

――陽光を激しく照り返す白い壁，その傍らにたたずむ黒い影。永きに渡る激動の時，それらはかくも美しい遺品を育み続けた。時に激しく，時に穏やかに。光と闇。分裂と融合。〝ドゥエンデ〟――魔力，妖気とも呼ばれる――は，何処にひそむのか……。

両極端なものが対立状態にあるとき，物事は「均衡」の名の元に調和する。そして，偉大なる建築家ガウディは，こう言った。

「共和制が統治されるときには〝でたらめ〟が行なわれ，またその理論は絶えず矛盾している」

この言葉が意味するものは何なのか。

今，ひとりの英国人はすべてを回想する。彼のたどった道筋に絡みついた人々の思想。理想を謳い続けた者たち。幸福。死……。

すべてが終わったときに，彼はそれらに対する「答え」を導くことになるのであろう……。

そう，これは，大人も楽しめるゲームなのだ。

情報コンサルタント

主人公の名は，ヘンリー・ハワード。リチャードの持つ多大な情報網を使って共に仕事をしている。仕事とは何か。その情報を売ることで生活する〝情報コンサルタント〟である。

コンサルタントといっても実際の仕事のほとんどは，世界の著名人や政治家，金持ちの都合のいいように情報操作――スキャンダルのもみ消しや，逆情報を流すなど――することだ。

情報が生活を形成しているこの現代



▲OPSの特徴がわかる画面。カーソルを動かしてクリックすると，対象物の名称と使用可能コマンドが表示される



◀そこへ現れたのはイギリス人の紳士だった。彼の名はリーオ・ガルシーア。共産党の衆議院議員らしい



▶リーオとは明日，もう一度会う約束をかわし，外にでる。そこには昔の同僚刑事のウィリアムがいた。彼は後の展開に関わってくるが，ここでは顔見せだけ



▲ゲームは，オールドカスタムというバーからはじまる



◀オールドカスタムの前の通り。何気なくここまで来てしまったが逆を言えば，オールドカスタムに行く道順をコンピュータが教えてくれているということ

において，多大な情報網は，実に強力になる。情報の有用性は恐ろしいものがある。それは，使いかたによっては，強大な武器にも，身を守る防具にもなり得るのだ。たった一つの情報が戦争の勝敗を決したという事実が存在し，現代の生活が情報により成り立っていることから見ても，それが真実であることがわかってもらえるだろう――。

と，これがマニュアルに記されている主人公ヘンリー・ハワードの仕事についてだ。ハードボイルドというとまず思い浮かぶのが「探偵」だが，このゲームにおける仕事は「情報操作屋」。ゲームは，スペイン共産党のひとりがヘンリー・ハワードに依頼を持ちこむことからスタートする。

1992年――。スペインは，目前に迫ったオリンピックに沸いていた。しかし，そんな中でも共産党の政情不安は募るばかりであった。バスク独立を唱えてテロ活動を激化させるバスクETAの政党要人殺害，原子力発電所の撤廃運動，そしてそれらを許す要因となった現二大政党の政権をめぐっての闘争。「情報操作」によって両党平定の協力を要請してきたわけだ。

「情報コンサルタント」の主な仕事はトラブルを裁く仲介業。どんな風にトラブル解決していくのかはプレイしてのお楽しみだ。

自由度の高いシナリオ

このガウディ，結構複雑そうなストーリーのように感じる人もいるだろう。そして，つぎに思うのは，複雑さゆえの自由度の低さにちがいない。込み入ったストーリーは，柔軟性に欠ける場合が多いからだ。

が，ガウディはちがう。いくつものプロセスを用意し，それらを楽しんでもらおうとしているのである。

多くのゲームは，設定された謎なりエピソードなりをすべてクリア（通過）しないとエンディングへとたどり着くことができない。これがいいことなのか悪いことなのかは個人の意見に，そしてそのゲームのスタイルによってわかれるのでここでは書かない。しかし，すべてプレイヤーに押しつけ，表面化させなければ損と考えてしまう風潮はいただけない。ゲーム中の要素をすべて「義務」とするのは，一番安直な手段であるのだ。

その点において『ガウディ』はサービス精神旺盛と言わねばならない。もしかするとプレイヤーに見てもらえないかもしれない場所にまで気配りがなされている。プレイヤーに見逃されてしまうことを恐れていないわけだ。だから，自由度が高い――そう感じてしまう。ひとつの流れからいくつものシナリオを絞りだす作業は，実に辛く苦しいものであったであろう。そんなウルフチームの苦労に，ボクらがすべきことはひとつ。設定された数多くのプロセスを楽しむことだ。ガウディには，これを簡単に楽しむための機能が用意されている。

HRシステム――。

HRとは，ヒストリー・リピートのことだ。簡単に書くと「時間をもどす機能」。

ガウディは，ゲーム中にある種の選択を迫られることがある。単純な例を挙げるなら「はい」もしくは「いいえ」だ。どちらかを選ばねばならないが，どちらかを選ぶことによって展開が大きく変化するかもしれない。こういった場合，キミならばどうするか?

従来のゲームだと，セーブ機能に頼るしかなかったが，ガウディはちがう。コンピュータが，キミの入力したコマンドを最大20,000ステップまで記憶しており，その範囲内であればどこまでももどることが可能なのだ。

あのとき，こうしていたなら――。

そんなIF（もしも）の世界が現実に体験できるのだから非常にうれしい。まさに内容に密接な関わりを持ったシステムと言えるだろう。

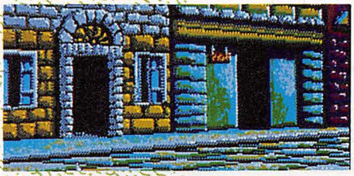
謎解きよりも，さまざまな展開で魅せることを強調したゲーム。ウルフチームは，AVGのさらなる可能性を提示しているのかもしれない。



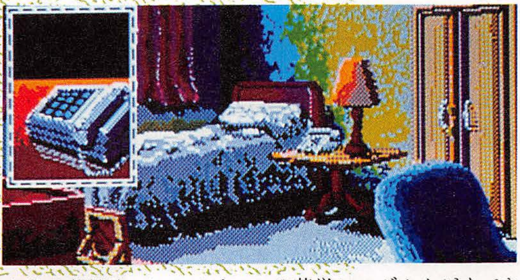
◀対象物のない場所でメニューを開くと，他の場所もしくは地図へ移ることができる



▲地図上をクリックすれば，いろいろな場所へ移動できるんだ。ここはソーホー地区

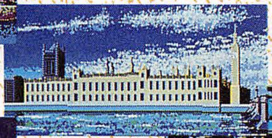


▲ソーホーには主人公ヘンリーのアパートがある



▶ヘンリーは，バーで会った男，リーアの身元を調べるために相棒のリチャードへと電話をかける。が，リチャードは，すぐにはわからないと言う。明日の昼頃に連絡をくれることになった









イージー・オペレーション

ガウディは，操作性も優れている。というのも「オブジェクト・ポインティング・システム」導入の成果であろう。OPSと略されるこれは，画面上に存在する対象物へとカーソルで指し示すことによりゲームを進行させるものだ。

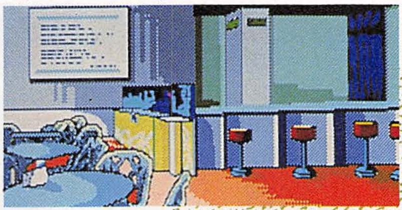
このゲームには，AVGで主流の2種類のコマンド入力形式が存在しない。2種類のコマンド入力形式とは，昔ながらの文字入力と，メニューによるコマンド選択方法のことである。ガウディは，どちらにも属していない。あえて分類するとすれば後者か。

OPSは，対象物をカーソルで指すことによってポップ・アップ・ウインドゥが開く。そして，そのウインドゥに示されたコマンドを選択，実行するタイプのものだ。

重要な点は二つある。ひとつは，対象物の名称がわからずともゲーム進行の妨げにはならないこと。ウインドゥを開けば，その名称もすぐにわかる。

もうひとつは，実行不可能もしくはリアクションのないコマンドが存在しないこと。AVGの興醒めしてしまう点は「それはできません」に尽きる。リアクションすら返せないなら，なぜコマンドを表示するのか？ ガウディでは，対象物ごとにコマンドが変化するため，このようなことはない。たとえ実行不可能であったとしても，必ず何かしらのリアクションがあるのだ。これはボクの推測だが，ガウディにおける実行不可能なコマンドの存在は，そのリアクションをプレイヤーに楽しんでもらいたいがためのものではないか。妙に言い訳じみていて，感情を排除したリアクションを主人公リチャードのひとり言として返す。題材がハードボイルドなら妙に納得がいくような気がする。そう，雰囲気を大切にしているということなのだろう。

数多くの展開と雰囲気を楽しむゲーム――このシステムは，今後のAVGに大きな変化を与えるとボクは予想している。



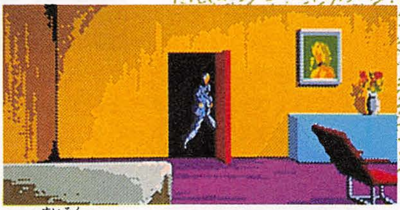
◀いろいろな場所へ行き十分に楽しんだら，自分の部屋へともどり，寝てしまうのがいいだろう。つぎの日，ヘンリーは行きつけの喫茶店イーラムへと朝食のために足を運ぶ



◀部屋へともどると，リチャードからの電話。リーオは確かに議員であるとのこと。彼の依頼を受けることにしたヘンリーはオールドカスタムに向かう。すると，リーオが待っていた。仕事の場所はスペインのバルセロナ。しかし，リーオは仕事の内容に関してそれ以上のことは言おうとしなかった。ここで依頼を受けてもいいし，受けなくてもいい。展開が微妙に変化するのだ！



▶依頼を受けたヘンリーは，リーオと共にホテル・グリフォンへ行く。その部屋で……



◀突然，ヘンリーとリーオは何者かに銃撃される。幸いにして命は助かったものの，一体誰が？ 追うヘンリー



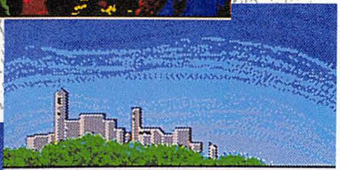
▲犯人を橋へと追いつめた。殺してはいけない。なぜヘンリーたちを襲ったのかを訊くまでは……



▲しかし，そこへ突然，ウィリアムが現れる。どうして彼がここに？ 後始末はなんとかしておくから，早く行けとウィリアムに言われ，ヘンリーは一路スペインへと向かう。多くの謎を残しながら，物語は後半へと移るのだった









▲ここはスペイン。リーオは政治活動のためにつぎの便で来ることになっている。そうすれば仕事の内容もわかるだろう。一体，この街・バルセロナで何が起ころうとしているのか。それをまだヘンリーは知る術すらないのだ

大戦略III
グレートコマンダー
システムソフト



■対応機種:PC-9801シリーズ
■価格:9,800円

Written by 神崎祥生

先月に引き続いて，『大戦略III』の情報をお送りします。大きく変わったシステムに伴(ともな)って，実際のゲーム進行はどうなったか。またコンピュータ側の思考ルーチンはどう変わったか？　そのあたりを中心にレポートします。

おなじみ「アイランド・リアル」をプレイしてみる

今回はまず，「アイランド・キャンペーン」の最新版「アイランド・リアル」を例に取って，実際のゲーム進行を見ていきましょう。

このマップも，『現代大戦略』『ファンタジーナイト』『大戦略III』『スーパー大戦略』と，さんざん登場しましたから，すっかりおなじみだと思います。というわけで，これなら同じような戦略が使えるかな，と思うとけっこう痛い目に会ったりするわけです。

とにかく広い！　「II」の4倍ぐらいあるのかな？　全体の地形を把握(はあく)するのにもかなり時間がかかります。

「II」と同じ16×16のマップ表示ではとうてい全体の状況はわからず，32×32や64×64のマップを多用することになります。

序盤戦

まずは占領(せんりょう)用の歩兵を，車両(トラック，装甲車，歩兵戦闘車等)に搭載(とうさい)して送りだします。混合部隊が作れるので，最初から車両と歩兵をいっしょに作れるのです。

「占領作戦」を指定してやると，歩兵を含む部隊は，近いところから順に占領していってくれるわけですが，最初からこれをやるのは当然効率が悪い。

戦略上の効果を考えて，重要性の高い建物を優先して占領していくべきでしょう。

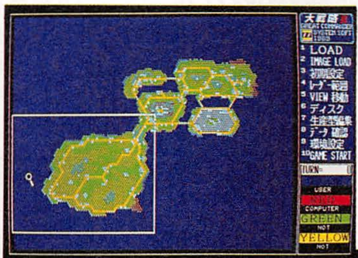
それでは，重要な建物とは何か？

前線基地を使った速攻

このゲームで注意すべき戦略上のポイントとしては，「現地生産ができる」ということがあります。

初代『大戦略』では，生産は首都の周辺でしかできませんでしたが，占領した都市で，傷ついたユニットの補充(ほじゅう)はできました。「II」になるとこれがなくなり，すべてのユニットは，首都のあたりから最前線まで，補給ラインを引きながら運ばなければなりませんでした(これがけっこう，めんどうくさかった)。今回の「III」では，条件さえ合えば，占領した前線の建物でも，部隊配置，部隊補充ができます。

それぞれの建物は，「規模」「守備隊」



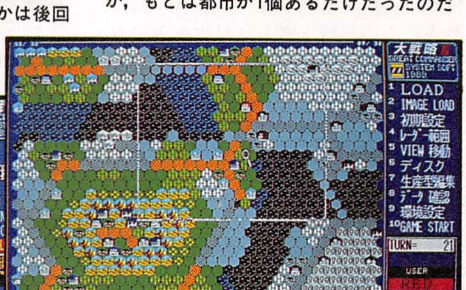
◀おなじみ「アイランド・キャンペーン」最新版、「アイランド・リアル」。ちょっと見には同じ形に見えるが……



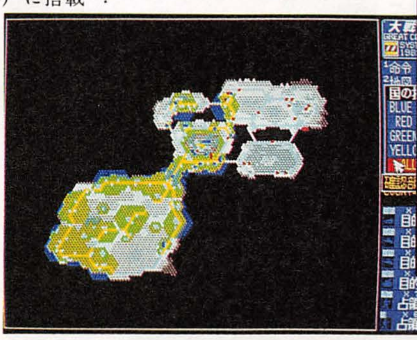
▲ご覧のとおり，ムチャクチャ広くなっている。中央の島の山で囲まれたところなんか，もとは都市が1個あるだけだったのだ



▲途中のつまらない都市とか港とかは後回しにして，ひたすら基地占領に向かう歩兵部隊



▲このあたりまで来ると，そろそろ敵と遭遇(そうぐう)する。暗闇の中から突然ヘリがでてきたりするのは，けっこう怖い



▲序盤戦での，両軍のユニット分布図。Blue軍はすでにかなりの視界を確保している。ここから足場を固めていく

「視界範囲」といったパラメータを持っています。占領するには歩兵を中に入れるなり，爆撃を行なうなりして守備隊を撃滅し，規模をある程度小さくすれば良いわけですが，この「規模」はゲームが進むにつれどんどん回復していきます。これが最大（15）まで回復すると，地形によっては(たとえば，防空基地ではヘリ，基地では車両，港では船，といったように）部隊配置が可能となります。

つまり，後方の基地で部隊配置をして前線に運ぶよりも，あらかじめユニットを生産して在庫を作っておき，部隊配置が可能になるのを待ったほうが早い，ということがよくあるわけです。

さらに言うと，これらの「基地」「防空基地」は，他の建物に比べて，占領した場合に広がる視野が大きく，その点でも優先的に確保すべき場所だといえます。

混合部隊の組みかた

「III」ではブラインド・サーチが採用され，コンピュータ側がどんな部隊を送り込んでくるのか，あらかじめ知ることができなくなりました。だからいろいろな場面を想定して，対地，対空，直接攻撃用，間接攻撃用などいろいろなユニットを用意しておくのに越したことはありません。ただ，ここで注意したいのは，用途のちがう小隊同士を一つの部隊に混合してもしょうがない，ということです。つまり，直接攻撃用の戦車と，間接攻撃用のミサイル車両，対空砲，また戦車と対空車両，といった組み合わせは，一見いろいろな局面に対応できそうですが，実際には一つ一つの用途に対して中途半端に弱くなり，またいろいろな局面で弱点を抱えることにもなるのです（たとえば戦車と対空車両の組み合わせの場合，戦車のみの部隊と戦えば対空車両がやられるし，航空機部隊には弾数が足りない）。

それともう一つ，中途半端な，ユニット数の足りないような部隊をあまり作りすぎないこと。結局そういう部隊は役に立たない，ということもあるのですが，もっと実際的な理由としては，マップ上にあんまりたくさん部隊をだすと，ゲーム進行が極端に遅くなるのです(一応126部隊までだせるんですが，実際50～60部隊だしたら，もうリアルタイム・ゲームとは思えないほど遅くなってきます)。

それともう一つ。「生産指定」では，（必要な部隊をなるべく早く生産しなきゃいけない序盤は別にして）いろんな部隊を生産して，在庫を作っておくほうがいいと思います。局面が変化した際に，すぐに必要な部隊を配置できますからね。

作戦について

「III」では，コンピュータ側はあまり部隊をたくさんだしてきません。そのかわり，的確にこちらの編成の弱点をついてくる，いわば「少数精鋭」という感じです。

これに対抗するには，今までと同じようにユニットの特性，地形効果，マップの特徴などをよく知ることも大事ですが，それに加えて各作戦の内容(つまり動きのパターン）を知ること，そして現在各ユニットが何をしているかを把握することが必要になってきます。

各ユニットに与える命令は，「作戦命令」「行動命令」の二つに別れています。「作戦命令」は，「護衛」とか「遊撃」とか「拠点防衛」とか，大きな動きのパターンを与えるもので，これは変更しない限り持続します。「行動命令」は，「攻撃」「補給」など1回限りのもので，これが終了すると元の「作戦命令」に復帰します。

作戦命令の中には，敵がいくら近づいても攻撃しないものもあります(「占領作戦」「哨戒作戦」など）。こういう作戦を実行している間は，その部隊は敵がすぐ横を通りすぎていっても知らんぷりですから，適当に指示を変えてやらなくてはなりません。

また，クセ者なのが，「自動補給」というヤツ。これをONにしておくと，各部隊はある程度燃料，弾薬が少なくなったら勝手に都市などに移動し，補給を開始します。補給が100%終了するまでは（これがけっこう時間がかかる）敵が通過しようと，隣に燃料切れで墜落しかかったヘリが補給地点のあくのを待っていようと知らんぷり。こういうのも，いちいちチェックしなければいけません。

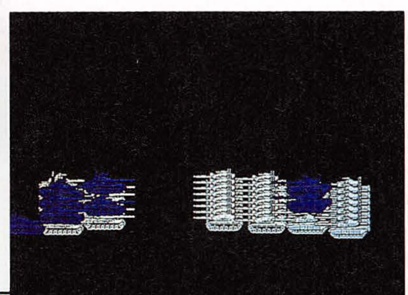
自分である程度時間を決めて，定期的に全部隊の行動をチェックする必要があります。

かと言って，あまり頻繁にチェックしてると，プレイヤー側の神経が持ちません。

ある程度コンピュータに任せて，気楽に戦局を眺めたほうが，結果としてはゲームは早く進むようです。



▲中盤戦。Blue軍はユニットをだしすぎてダンゴ状態。その割に，あちこちで前線を突破されている。こうなるとゲームの進行も極度に遅くなる



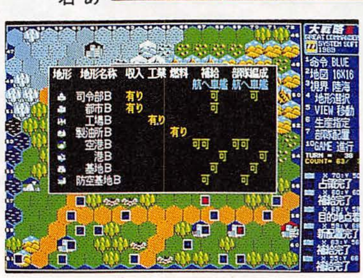
▲戦闘シーン。青くなってるのが破壊されたユニット。「II」や「スーパー」と比べると，いささか迫力に欠ける



▶終了直前。このとおり、あっさりと敵首都に入れる。右の空港に敵攻撃機がいるが、なぜか何もしてこない



▲作戦命令は，このとおり。それぞれの特性をよくつかんでないと，思いどおりに部隊を動かすのはむずかしい



◀建物特性表。基地、防空基地、製油所といった、新たに登場した地形に注目。ユニットの種類によって、補給、生産できる地形が異なる

前線形成と維持

重歩兵をLVTP-7(アメリカ軍の歩兵戦闘車)に乗せて，基地，防空基地といった生産拠点を中心にどんどん占領していきます。その間に，M60A3やホーク，MLRSなどの生産を開始し，在庫をためておきます。占領した前線基地の規模があがったら，それらをすぐに繰りだして，その周囲を制圧するわけです。

このころには敵のユニットもでてきて，戦力の均衡から前線が生まれてきます。この前線の位置が，これまでの「アイランド・キャンペーン」と割合似たような位置に落ち着くことのはけっこう不思議でした（僕の場合は，中央の島の半分，山に囲まれたあたりと，空港が密集する中央上の島全部を占領したあたりで，一度膠着する。やりかたによっては，ちがうかも知れない）。

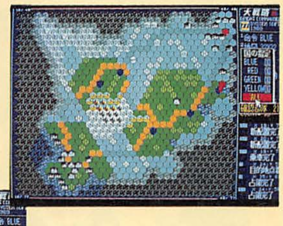
混迷の中盤戦

その後は，前線を維持しつつ，どんどん拡大して行けばいいわけですが……えーとすみません。僕の場合，ラインをどんどん突破されちゃったんですね。なにせ最初はマップの特徴もよくつかんでなかったし，どういう命令をだせばどう動くのかも手探りだったし（とにかく，放っておくと，敵部隊と味方部隊が，何にもせずにすれちがったりするんですよね）……「拠点防衛作戦」を命令した部隊を，有利な地形に並べて置けば，近寄ってきたすべての部隊に攻撃を仕掛けてくれることはわかったんですが，それでもミサイル部隊の弾はすぐに切れるし，補給には時間がかかるしで（たいてい補給が完了するより弾が切れるほうが早いから，交代もむずかしい），なかなか守りきれない。一番気まずかったのは，別の地形を見ながらゲーム進行させていたときに，拠点に置いていた部隊が補給にもどってしまって，いつの間にか突破されていたこと。

このときはさすがに，「この軍隊はナマケ者の集団じゃなかろうか」とか思いました（もちろんプレイヤーがヘタなんですけど）。

結局，ラインを1枚ぐらい突破されても，歩兵が入ってこない限り大した影響はないんですよね。それよりは，袋小路に追い込んで，間接攻撃で撃滅したほうが楽だということで，放っておきました。

電撃作戦!



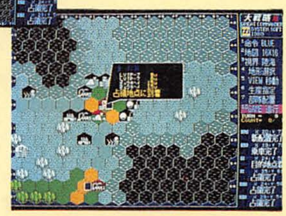
◀これは，4人用初級シナリオ「BASIC-4」の一部分。左下がBlue (Player)，右上がRed (Computer)。2系統にわけて歩兵部隊を送りだす。上のラインは「占領作戦」で一つ一つ占領，下のラインは，一気に敵首都をめざす



◀下のラインの歩兵は敵戦車と接触するが，なぜかどちらも手だしせず，すれちがってしまう



◀敵首都にいた戦車は，派手に占領を続ける上のラインの歩兵に刺激されて，首都を空けてしまう



▶で，あっさりRed軍首都を占領。所要時間9ターン(たぶん，もっと短くできる)。そして周囲の視界が開ける。すると……



◀すでに反対側からは，Green軍の歩兵が迫っていた。ということは，この作戦で成功だったということですね。この後は，旧Red軍の生産拠点を使って，Green軍に侵攻をかけることになる

あっさり終わる終盤戦

「III」では，今までの「大戦略」シリーズとちがって，首都の周囲6ヘクスでの生産がありません。これまではこれがあったために，最終局面になるとどうしても「首都のまわりに次々と生産される敵のユニットをつぶして，かわりに捨て駒をおいて包囲する」という形になりがちでした。

「III」ではこれがなくなり，敵首都は歩兵が2〜3方向から侵攻すれば，何の抵抗もなくあっさりと占領できてしまいます。これについては賛否両論あるかも知れません。僕個人としては，「II」までのパターンは確かにめんどうくさいけど，もうちょっと抵抗してくれても良かったんじゃないか，という感じです。

ただし，この特徴を利用すると，首都同士が近いシナリオでは，敵が2〜3部隊しか生産していないごく初期の段階で，電撃作戦をかけて敵首都をあっさり占領することができます。

通信2プレイができたら，なお楽しい!?

実際遊んでみた感想は，おもしろいけど遅い。主にPC-286V (10MHz) のRAMディスクなし，でプレイしてたんですけど，ほとんど絶え間なくガチャンガチャンとディスク・アクセスしてるし，部隊を多くだしすぎると時間かかるしで，中盤なんか1ターン（100カウント）に1時間ぐらいかかってました。このゲームには，RAMディスクが必需品だと思います。それと，なるべく速いコンピュータね (98RAとかPC386だと，印象がちがうかも知れません)。

それともう一つ，このゲーム，基本的に1人プレイ用だと思うんですが（2人以上で遊ぶと，マウスの取り合いになること必至)，このシステムを基本にして，2台以上のコンピュータをつなげて完全リアルタイムで同時プレイできるようになれば，きっとすごくおもしろいにちがいない（昔ノートでやった潜水艦ゲームのノリですね)。システムソフトさん，そういうの作ってくださいな。

天下統一

天下統一

システムソフト

対応機種：PC-9801シリーズ
価　　格：9,800円

Written by 神崎祥生

数々のシミュレーション・ゲームを送りだしてきたシステムソフトが，はじめて挑む歴史物の戦国シミュレーション。それがこの『天下統一』です。

戦国の世を統一するのは，いったい誰か？　リアルな戦略をじっくりと楽しめる，なかなか骨太のゲームです。

合戦中心の戦国ゲーム

戦国時代をテーマにしたシュミレーション・ウォーゲームっていうと，どうしても例の光栄の『信長の野望』シリーズを思い出してしまいます。また，実在の武将がワンサカでてきて，これを集めて天下を統一する，なんてあたり，『戦国群雄伝』に似てますね。

しかし，プレイしてみればわかりますが，この二つのゲーム，ねらってるところはかなりちがうようです。

簡単に言えば，『信長～』が経営シミュレーション的な部分を多く含んでいるのに比べ，この『天下統一』は，進軍，合戦や進軍の駆け引きが中心となる，ということです。

このゲームでは，1国につき1人の大名が，一つの城を守っているわけではありません。1国にはいくつかの城があり，特定の経路でそれぞれの国同士，また他国の城とつながっています。つまり，大名達の勢力分布や，移動経路などがリアルにとらえられているということです。実際の戦国大名達のように，群雄割拠する各勢力のバランスを見すえ，スキを見せたら一巻の終わりというシビアな状況で自分の勢力を延ばしていかなければなりません。



◀尾張国内のマップ。城の配置と，それをつなぐ経路の配置がわかる。信長も最初は，中央の那古屋城しか持っていない

豪族から戦国大名へ

このゲームでは，プレイヤーが選んだ大名は，必ずしも最初から1国の領主であるわけではありません。今川，北条などを除けば，ほとんどはその国の支配権を他の勢力と争う「豪族」レベルです。まず最初は，自分の国を統一し，「小大名」レベルになることが目標です。さらに数国を統一すると「戦国大名」レベルにあがり，天下統一へと向かいます。

各大名が実行できる命令の種類は，この勢力レベルがあがるにしたがって増えていきます。たとえば「豪族」レベルだと，内政に関する命令は，「城の普請（城を建てたり修理すること）」ぐらいしか実行できませんが，「小大名」レベルにあがると，「臨時徴税」「楽市楽座」などで国益をあげられるようになります。

1ターンに実行できる命令の数は，各大名のCP（コマンド・ポイント）によって決まってきます。これも勢力が拡大するにしたがって増えていきます。



◀基本的な戦略マップ。割りとシンプルな感じ。操作はすべてアイコン

ゲームの進行

1年は春夏秋冬の四つのターンにわかれ，一つのターンは「軍備」「政略」「作戦」の三つのフェイズからなります。

各フェイズに実行可能な命令の種類はつぎのとおり。

軍備フェイズ

「武将の俸禄（給料）をあげる」「兵を雇う」「鉄砲を買う」

政略フェイズ

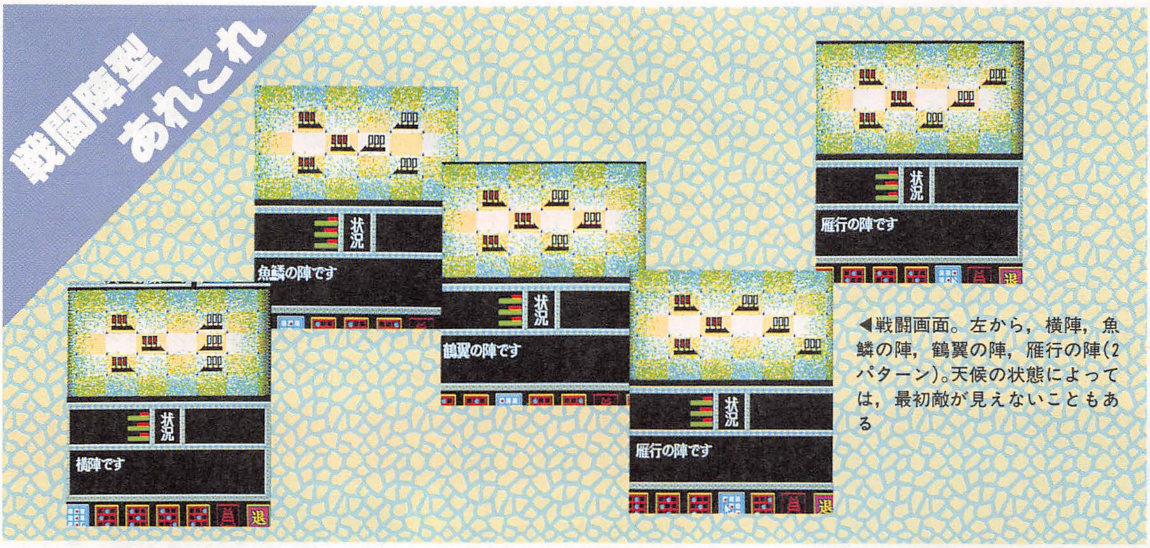
「城の普請」「治水開墾」

「楽市楽座」「臨時徴税」

「領内の部隊移動」「大名との同盟」「武将の引き抜き」

作戦フェイズ

「計略」（忍者を放って敵の城の規模をさげる）



◀戦闘画面。左から，横陣，魚鱗の陣，鶴翼の陣，雁行の陣(2パターン)。天候の状態によっては，最初敵が見えないこともある

「作戦命令」(敵の城に攻め込む)

つまり，「軍備」「攻略」で準備をして，「作戦」で攻め込むというくり返しです（情報確認はいつでもできます)。

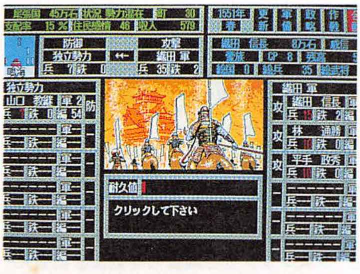
力と力のぶつかり合いの戦闘

戦闘シーンそのものは比較的単純なつくりです。それほど細かい作戦上の設定はなく，力と力を直接ぶつけ合うという感じ。

形勢(けいせい)が不利になると，敵はすぐに籠城(ろうじょう)(城にたてこもる)してきます。こうなると，規模(きぼ)の大きい城なんかはすぐには落ちません。無理に強襲(きょうしゅう)すると痛い目に会ったりしますから，一度退(ひ)いて，何回にも渡って攻撃を仕掛(しか)ける，といった作戦が必要になってきます。

多くの武将と優秀な家臣集めがポイント

どんなに優秀な大名でも，その命令を実行する家臣(かしん)がいなければ，天下統一はままなりません。このゲームには総勢700人以上の武将が登場します。多くの武将を集め，優秀な家臣団を構成することが，このゲームの勝敗を左右します。



▲敵は不利になると籠城してくる。無理に1回で攻め落とそうとすると，かえって反撃を食らう

武将には，最初からゲームに登場しているものと，途中で各々(おのおの)の城に登場してくるものがいます。後者は，ほぼきまった時期に（多少のランダムはあるものの)，きまった場所に現れます。

各武将は，「内政」「軍事」について固有のパラメータを持っており，これはゲームを通じて変化しません。つまり，軍事が弱い武将はずっと弱い，内政に強い武将はずっと強い，ということ。このゲームでは，一度各武将に与えた兵は，再分配できませんから，気を付けて軍団を構成しなければなりません。

手ごたえのある思考ルーチン

このゲームはとにかく，敵方の思考ルーチンがなかなかシビアです。こちらが侵攻(しんこう)するにつれ，最初はバラバラだった敵も結束(けっそく)し，一丸となって立ち向かってきます。マップ上で適当に包囲して，さあ攻め込もうとすると，先回りしてこちらの一番弱い城を一点突破して逃げ回ったり。うっかりすると，領内をズタズタにされ，武将を片っ端から殺された，なんてことにもなります。マップ上の経路をじっくり検討して，相手の戦力をできるだけ散らし，

▼スタート直後の各勢力の状態。最初はみんな豪族レベル。これからどんどん大きくなっていくのだ



こちらの戦力はなるべく分散しないように，戦略を立てていかねばなりません。

単純でない勝利条件

まだ，くわしいことはわからないのですが，このゲームの勝利条件は，一般的なコンピュータのシミュレーション・ゲームにありがちな，「全部シラミつぶしにやっつければ終わり」といった単純なものではなくなる予定，だそうです。

つまり,「全国の3分の2以上を占領して，なおかつどこそこの城を……」といった，複合的な条件になるということです。

このゲームの基本的な部分は，エポック社のボードゲーム,「戦国大名」「関ヶ原」などをデザインした黒田幸弘氏によるものです。このボードゲームでのアイデアと，システムソフトのコンピュータSLGでのノウハウがミックスされ，既成(きせい)の型にとらわれない，なかなか個性的で斬新(ざんしん)なシステムに仕上がっています。

チャレンジ！X68000

みなさん，こんにちは!今月は着々と作業が進行している，パステルカラー・アクション・ゲームの決定版『ファンタジーゾーン』と，先月少ししかお見せできなかった『ジェノサイド』の最新バージョンをお届けしましょう。

とくに『ジェノサイド』はそのスピード感や迫力あるグラフィック，サンプリングを同期させたBGMなど，オリジナル作品の少ないX68K用のアクション・ゲームにおいてひさびさの期待作です。

Written by —— 佐久間亮介 ——



オパオパよ，何をめざして飛んで行く!? ファンタジーゾーン

前回のレポートから早くも2か月が経ちました。今月は完成したばかりの1～3面のボスキャラとザコキャラ，ショップなどを中心にレポートしましょう。

前回のレポートで川野氏も言っていましたがファンタジーゾーンの魅力というのは，パステル調のグラフィックと敵を撃っていくときのあの爽快感(そうかいかん)でしょう。今回のバージョンをプレイしてみると，それがヒシヒシと伝わってきました。

敵キャラの撃ってくる数々の弾をかわしつつ，敵基地を攻撃する……。7WAYショットを使い敵キャラを一掃(いっそう)する……。そんなときの言い表せないような感覚が，心地(ここち)良くプレイヤーに迫(せま)ってきました。この感覚は外見だけのソフトでは絶対に味わえないものです。それだけファンタジーゾーンの完成度が外見，内容ともに充実していることなのでしょう。

ラスター・スクロールを使ったタイトルや5面のBGM「HOT SNOW」が，完成版のほうが入る（日本で出回っているファンタジーゾーンはほとんどが国内バージョンと呼ばれるもので5面のBGMは未完成のまま収録されているのです）など，X68K版は海外バージョンからの移植となっていることもお知らせしなければならないでしょう。

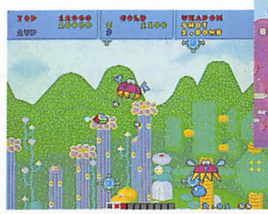
また面のはじめに，画面下にその面のBGMのタイトルが表示されるのも，海外版の特徴です。X68K版ではこのような細かいところまで〝そのまま〟移植されており，プログラマーのファンタジーゾーンへのこだわりを垣間(かいま)見たような気がしました。

ボスキャラもビシバシと動いています。あのバラバラと画面上から落ちてくる登場シーン，破壊したときの崩(くず)れ落ちるようすなど，まるでビデオゲームの基板をX68Kのディスプレイにつないでいるかのような錯覚(さっかく)に陥(おちい)ります。

シューティング・ゲームの命ともいうべきザコキャラの動きはどうでしょう。これもプレイしたところ，気になる点はありませんでした。キャラクターごとの個性あるユニークな動きが目を楽しませてくれる反面，プレイヤーを戸惑(とまど)わせてくれます。

ザコ，ボスキャラに続いてパーツ・ショップも完成していました。懐(なつ)かしいあのBGMが流れてくると，自然にジョイスティックを動かし，パーツを選んでしまいます。条件反射とはいえ，ここまで無意識になれるのはファンタジーゾーンならではでしょう。

現在，開発状況は少し遅れながらも



▼ザコキャラが入った画面をお見せするのは，これがはじめてだね。ヘロヘロと落ちていく敵基地がとってもラブリ～



◀お～っと親玉の出現だぁ！何から何まで本物ソックリなのには感動させられてしまう



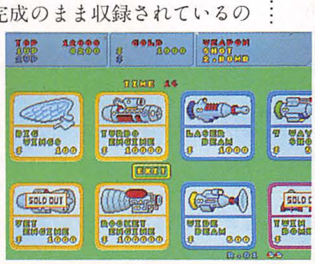
▼こいつは3面の親玉。上から地道にボムで倒すか，リッチにヘビーボム1発で決めてしまうかは好みで選ぼう



▲ドッギャァ～ン，と登場したのは1面の親玉「スタンパロン」。バラバラと画面上から登場する様(さま)はまるで積み木



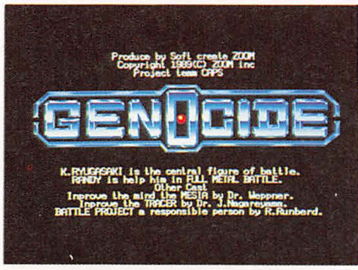
▲フワフワと画面内を気ままに飛んでゆくのはショップ風船。これにさわれば，ショップ内に入ることができるんだ



▶ほらほら，これがX68Kのショップ画面だよ。どう?アーケード版と全然かわんないでしょ

確実に進行しています。しかし，勘違いされては困ります。残りのボスキャラができたら完成というわけではないのです。この後に控える敵キャラのアルゴリズムのチェック，デバッグ作業などの大きな作業が残っているのです。ファンタジーゾーンはそんな作業に向かって，今一歩，一歩と完成に近づいているのです。

X68K期待のオリジナル・アクションゲーム ジェノサイド



先月はデモバージョンのみのために，INFORMATIONのコーナーで少ししか紹介できなかった『ジェノサイド』ですが，今月は1，2面がプレイできるバージョンが届きましたのでさっそく紹介しましょう。

まず，写真を見てください。こんな大きなキャラクターが無理なく，滑らかに，しかも高速で動くのです。一つのキャラクターに用意されたパターンも並の量ではなく，主人公のパターンだけでも普通のゲームの倍以上はあるすごさです。

これだけパターンを用意しているのですから，動きが悪いはずはありません。自分のキャラを動かしていると，その動きの良さにほれぼれとしてしまいます。ブン!という感じで剣を振る主人公には思わず「カッコイイ」と言いたくなってしまいます。その中でもとくに気に入ってしまったのがクモ型ロボット。足をうにうにと動かして移動してくる姿は，まさにクモそのもの。



▲ゲーム冒頭にくり広げられるビジュアル・シーン。ストーリーはアニメっぽい感じでくり広げられていく



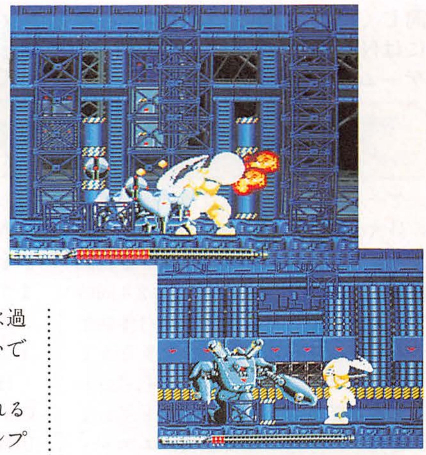
◀いきなり異様な生物に襲われてしまった。これが長い戦いのはじまりをつげる襲撃なのだろうか

▶クモ型トレーサーとのバトルシーン。アップルシードって漫画にでてくる多脚砲台ってのに似てると思うのはボクだけかなぁ！？

これだけの動きをしてくれるものは過去，現在を通してみてもそうはないでしょう。

プレイヤーの耳を楽しませてくれるBGMも気合いが入っています。サンプリングをFM音源に同期させドラムスやオーケストラ・ヒットなどがビシバシと曲中に使用されており，すばらしい曲を聞かせてくれます。また効果音もサンプリングを使っており，迫力ある音響効果となっています。

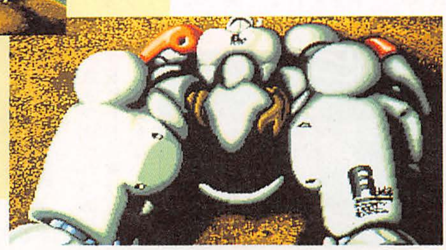
ステージ間に入るビジュアル・シーンも忘れてはならない要素の一つでしょう。X68Kのグラフィック機能を使い自然で，無機質な感じがうまく表現されています。ですが，でてくるロボットはどこか有機的な印象を醸しだしており，不思議な感じさえします。そんなグラフィックを使い展開されていくストーリーにプレイヤーは魅了されてしまうにちがいないでしょう。



▲先月紹介したデモにも登場した大型トレーサー登場。こいつの攻撃は，今までの敵とは比べものにならないくらいスゴイ！！

このジェノサイドを制作しているソフトハウス，ZOOM（ズーム）はどうやら，確実に目が離せないソフトハウスとなりつつあるようです。制作は予定どおり進んでいるそうで，この号が発売されるころには店頭に並んでいるということです。楽しみ，楽しみ!





▲▶デモシーンでくり広げられるビジュアル・シーンの数々。本当に美しく仕上がっているね

HOT HOT INFORMATION

今月は各ソフトハウスの新作の発売予定をお知らせしましょう。

まずは，ウルフチームからは『ミッドガルツ』が7月の中旬，『ガウディ』が8月31日に発売を予定しています。

海外からの移植で有名なスタークラフトは巨大RPG『ローグアライアンス』を7月の中旬に発売するそうです。

また『魔神宮』など比較的初期の頃からX68K用のソフトを開発しているザインソフトからは『雪の国・クルージュ』が7月の上旬に予定されています。

最近パソコン・ゲームも手掛けるようになったホビージャパンは8月上旬に『リングマスター』を発売します。これは同名のPC-98用RPGの移植です。

ノヴェルウェアという新境地を開拓したシステムサコムから近未来ノヴェルウェア『コロニー』が9月発売にむけて着々と制作されているそうです。

☆　☆

CHALLENGE! PC Engine

チャレンジ! PCエンジン

Written by 石井弘一

今月のPCエンジンは，昨日発売になったばかりのナムコの『ファイナルラップ　ツイン』。そして同じく昨日発売のハドソンの『ガンヘッド』，さらにはNECアベニューより『F1ドリーム』，とレースゲームが2本も入ってるF1スペシャルですので，レースゲーム・ファンの人はお見逃しないようお願いします。

ファイナルラップ　ツイン

ナムコ
価格6,200円

ゲーム・センターでは通信機能搭載の最大8人同時プレイができた『ファイナルラップ』。これをPCエンジンでは画面を上下2分割することにより2人同時プレイを可能にした画期的なF1体験ゲームです。さらに，RPGになりそうもないレースゲームを強引に，そしておもしろくアレンジしてRPGにしてしまうという，ナムコお得意のクエスト・モードも付いています。

1人でも2人でも熱くなれるぜ!

メインのレースゲームでは，F1とF3000の1Pモード（対コンピュータ）と2Pモード（2人同時プレイ），さらに1Pモードでは，全20コースを好きな順番で好きなだけテスト走行できるテストモードと，2人だけで速さとテクニックを競う2Pマッチモードが入っています。

また，F1仕様のマシンが4台，F3000仕様のマシンが4台あり，それぞれAUTO（スピードをあげると勝手にギアが変わってくれる）が2台，MANUAL（ある程度スピードがあがったら自分でギアを変えなくてはならない）が2台あります。当然スピードがちがうんですが，このスピードのちがう4台を毎レースごとに選ぶことができます。

1Pモードでは，自分の車以外に25台の車が走っていて，F1グランプリは全16戦，F3000グランプリは全8戦を走ります。その中には自分と同じ性能を持った車や自分より速い車など，敵車1台1台がかなり個性的な動きをします。この敵車を最低でも20台は抜かないとつぎのレースには参加できません。つまり，6位に入賞していないとその場ですぐにゲーム・オーバーになります。

クエスト・モードもついてるよ

『ワールドコート』にも付いていたこのクエスト・モード。ヘタなRPGよりも良くできていてバランスも良くとてもおもしろい。

小さい頃から厳しい父にスパルタ式にチビ4駆のテクニックを叩き込まれた主人公は，ある日父にこう言われた「おまえもそろそろ武者修業の旅にでるときがきたようだ。私の夢でもある『チビ4駆の星』をつかむため，ジマンゲの各地にいる『チビ4駆チャンピオン』を倒すのだ！」と，そして主人公は父より「4駆の星号」を受け取りジマンゲ各地を旅する，というストーリー。

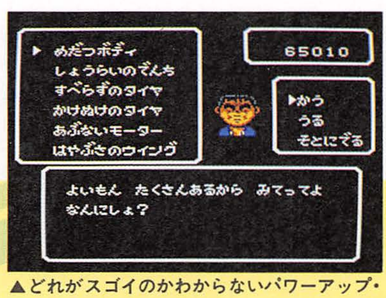
舞台は日本によく似た「ジマンゲ」という国で，使うのはもちろん「チビ4駆」。そして道行く「チビ4駆戦士」とレースをして勝ったお金で新しいパーツを買いそろえていき「ジマンゲ」一の，そして世界一のチビ4駆戦士をめざすというものです。



◀抜きつ抜かれつのデッドヒート。負けるわけにはいかないぜ



▲2人用のエンディング画面なかなか渋いと思わない？



▲どれがスゴイのかわからないパワーアップ・アイテムだぜ



▶あちこちにこんなアイテムばっかり置いてあるが，たまにはいいアイテムもあるヨ



▶ものすごい加速を見せつけるバランブロストの図

F1ドリーム

NECアベニュー
価格5,400円

『F1ドリーム』もアーケードからの移植ですが，こちらはトップビュー・タイプのカーレースもの。

街道レースで荒稼ぎ(あらかせぎ)

まず，あなたがやらなくてはならないことは，自慢のポルシェで賭(か)けレースにガンガン勝ち自分の名をあげることです。そして，勝ったお金でメカニックを雇(やと)いポルシェをチューンUPしていきます。ちなみにメカニックマンは，各専門パーツ以外のチューンUPはできないので，タイヤ，エンジン，サスペンション，ボディの4人を必ず雇ってください。また，メカニックマンにはランクがあり，腕の良いメカニックマンほど少ないお金ですごいチューンをしてくれます。

街道レースを5戦終えるごとにF3000にエントリーできますが，無理にエントリーせずに全15戦をやり終わった後にエントリーすることもできます。そして，街道レースで雇ったメカニックマンも，そのままF3000に付いてきます。

夢のサーキットで走れるぜ

F1，F3000共に8チームずつあり，まずそのうちのどこかのチームに所属します。各チームの所有しているマシンは，NONターボだったり，ターボだったりとさまざまです。また，チームはランクづけされていて，毎レース3位までに入るとランクUPしていきます。

F3000は，1コースにつき3周でゴールインします。それを全8戦行ないTOTAL RANKINGが3位以内ならば，F1へと昇格されます。

F1は，1コースにつき5周でゴールインします。それを全12戦行ないTOTAL RANKINGの順位によってマルチ・エンディングになっています。



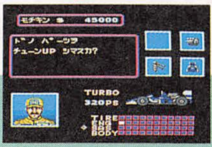
▲ポール・ポジションを取らずしてこの順位はあり得ない



◀なかなかのデッドヒートに見えるが，つぎの瞬間弾(はじ)き飛ばされたのはいうまでもありません



▶街道レースをしている間に，すべてのメカニックを捜せ！



◀メカニックにお金払ってガンガンパワーアップしてもらおう



▶やっとの思いでフルチューンにしたんだぜ

ガンヘッド

ハドソン
価格5,800円

7月7日より東宝系映画館で全国的に公開された話題の映画「ガンヘッド」が，ハドソンにより同タイトルの縦スクロール・シューティング・ゲームとなりました。ちなみに映画の「ガンヘッド」は体長6mもあり，これが所狭(ところせま)しと動きまくるそうです。

なかなかの痛快(つうかい)アクションだぜ

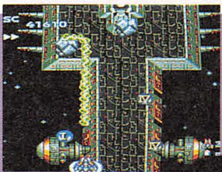
この『ガンヘッド』は，最近のスクロール・シューティングにしては珍(めずら)しく，とっても硬くてとっても強いという極悪非道(ごくあくひどう)の敵キャラがいません。ステージ数は全部で9ステージあり，宇宙空間で巨大戦艦と対決する面や，なぜか砂漠でモアイ像やピラミッドに襲われるとっても不思議な面，脳みそが無数に飛んでくるとっても気持ちの悪い面，シャボン玉がたくさん飛んでくるとってもきれいな面などいろいろな面があります。

パワーアップが豊富

パワーアップ・アイテムは全部で7種類あり，ショット関係が4種類，オプションなどが3種類あります。

ローマ数字のⅠからⅣのボールを置いていく敵がいて，そのボールを取るとそれぞれの数字によって武器が変わり，同じ数字のボールだけを取り続けることによりショット・パワーをアップさせていくことができます。どのショットも3段階から5段階までパワーアップします。

また，M，S，F，の3種類のパワーアップがあり，Mを取るとオプションが付き（最大2個まで付く），Sをとるとシールドが付きます。FはⅠからⅣまでのショット・パーツをさらにグレード・アップしてくれます。これについては，いっぺんに持てるのは一つだけなので，オプションを付けてシールドを張るということはできません。



▲これは必見のホーミング・レーザー。敵を追いかけるのでとても楽だ



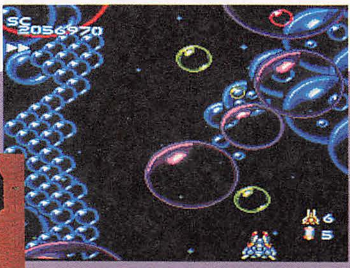
▼これは1面のボス。なかなかかっこいいんだけれどもちょっと弱すぎ



▲脳みそばっかりの面。バタリアンがきたらどうするんだよ



▼モアイがこんなところでお仕事中



▲この面はすごくきれいなんでついつい見とれてしまい，シャボン玉に何度つぶされたか

CHALLENGE! SEGA GAME ©SEGA

チャレンジ!セガ・メガドライブ



大魔界村編

Written by MUNEPI♬

ども。今月のおもちゃショーのレポートに続き，2度目の登場のMUNEPI♬です。

おもちゃショーのセガのブースでは，サードパーティの参入と各社のソフトデモでにぎわいを見せていたメガドライブですが，セガのオリジナル商品で期待の大きかったのが，モデムを使った通信対戦ゲーム『TEL.TEL.スタジアム』とこの『大魔界村』。難易度の高さまで忠実に移植されつつも，プラクティス・モードなどメガドライブ独自のモードもいろいろあったりして，移植作品の中では第1に注目したいできだ。

『魔界村』の3年後なのだ

『魔界村』って，覚えてるよね? カプコンが何年か前（3～4年前だっけ）に発売したアーケード・ゲームで，ファミコンにも移植された。アクション・ゲームともシューティング・ゲームともとれる，両方の特徴を合わせ持ったゲームだった。『大魔界村』は，名前を見てもわかるとおり，その続編。主人公は前作と同じ騎士アーサーで，『魔界村』から3年後のお話ってことになっている。で，今回も王女がさらわれてしまうところからゲームがはじまる。

さて，たいてい続編というヤツは，「前作を上回るスケールの大きさ」をウリにしているものだけど，この『大魔界村』もその例にもれず，いろいろパワーアップ，スケール・アップしている部分がある。

たとえば敵。前作では最後の敵だった大王も，今回は中ボス的存在でしかない。最終的な黒幕は，魔王ルシファーといって，画面からはみだしそうなほどでかい。強いぞぉ！ ザコキャラの種類も増えてるみたいだし，トラップもより凝ったものになっている。手ごわいぞぉ！

敵が強くなったからには，主人公も負けてはいられない。アーサーの武器の種類――これが5種類から7種類に増えた。しかも，その内6種類には，それぞれ効果のちがう魔法が封じ込められているんだ。スゴいぞぉ！ アーサーは，3年の間のほほ～んと暮らしていたワケではなく，いつか来るであろう危機の時のために，こんな下準備をしていたんだ。まさに「備えあれば憂いなし」というところ。偉いぞぉ。

金の鎧はスゴいのだ

『大魔界村』では魔法が使えるようになったと書いたけど，いつでも使えるというわけではないんだ。ではどういうときに使えるのか? それをこれから説明しよう。

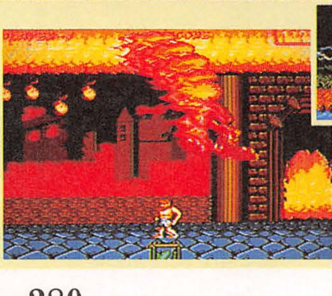
ゲームを進めて行くと，ときどき宝箱が出現することがある。宝箱のでる位置は決まっていて，その位置でアーサーがジャンプしたり，そこを通過したりすればいいんだ。宝箱の中には武



◀ギロチンがガッチャンガッチャンと不気味な音を立てるラウンド1は処刑場が舞台なのだ。このラウンドの後半は，アーケード版よりむずかしくなっているという声も聞かれる



▲これがラウンド1のボスなのだ。魔法を使って攻撃した直後なの，わかるかな?



◀ラウンド2のボスキャラは，ケルベロス! 上から降ってくる弾はアーサーの攻撃で相殺できるぞ



▼アーサーが立っている足場がズンズンと上へと登っていく。石の床との間にはさまれたりしないように気を付けよう。インベーダー・ゲームやギャラクシアンを思い出してしまうのはボクだけかな?



◀何とも奇怪なラウンド3の後半部分。アーサーが乗っている紫色の細長いのは，なんと石像の舌なんだ。このままうかうかしていると，パクっと食べられてしまう

器，鎧（よろい），魔法の鎧，そして怪人（ちゃんとした名前はあるのかな？　手元の資料には書いてないぞ）のどれかが入ってるんだけど，宝箱の中味はランダムではなくて，ある一定の法則にしたがって変化する。鎧はアーサーが一度ダメージを受けて裸になってしまっているときだけ。魔法の鎧はアーサーがすでに鎧を着ている状態のときにしか出現しないようになっているんだ。

もうわかったでしょ。魔法の鎧を着ているときだけ，アーサーは魔法が使えるんだ。魔法は雷（槍（やり）），爆裂（ばくれつ）（斧（おの）），火球（ナパーム），バリア（円盤），分身（ナイフ），雷龍（らいりゅう）（剣）の6種類。カッコの中の武器を持っているときに，それぞれの魔法が使えるようになっている。ショット・ボタンをしばらく押し続け，ゲージがいっぱいになった後で放せば魔法が裂烈（きくれつ）！　バリア以外はれもド派手でかっこいいんだ。一度は試してみてちょうだい。

ところで，宝箱の中にいる怪人について少し。この怪人，『魔界村』で墓石を何度も攻撃したときに出現した，あの怪人と同一人物（?）ではないかと思われる。こいつのだす光の輪は，アーサーを一定時間別の姿に変えてしまう効果を持っているんだ。この光を浴びると『魔界村』ではカエルに，今回の『大魔界村』では，おじいさんかアヒルになってしまうのだ。アヒルになると攻撃ができなくなり，おじいさんになると動きや攻撃が鈍（にぶ）くなってしまうんだ。気を付けよう。

魔王ルシファーを倒すには……?

『大魔界村』は全部で五つのラウンドで構成されている。スタート時には，前作『魔界村』と同じように，全体の見取図が表示されるんだ。

1.処刑場
2.火炎の村
3.ランクル男爵（だんしゃく）の塔
4.魔の森
5.ルシファーの城

と，まあラウンド構成はこんな感じになっている。

アーケード版はかなりむずかしいともっぱらの評判だったけど，メガドライブ版ではさらにむずかしくなっているような気さえする（もっとも，やさしい設定のプラクティス・モードが用意されているけどね）。ラウンド1をクリアするだけでも至難（しなん）の技かも……!?　ま，発売されたら当分の間病みつきになっちゃうんじゃないかな。早く発売してほしいもんだね。

来月号はもう一つの期待作に挑戦！

さて，来月号では，セガ・オリジナルのもう一つの期待作，モデムを使って離れた場所にいる人とも対戦で遊べる『TEL.TEL.スタジアム』をレビューしたいな，なんて思ってる。

また，サードパーティの作品も紹介できる段階の物を順次取りあげていくので期待しててね。



◀ツルツルと滑る氷の斜面。ここは〝魔の森〟と名付けられたラウンド4なのだ。怪人におじいさんに変えられてしまうと，立ち止まることができなくなるのがおかしいぞ



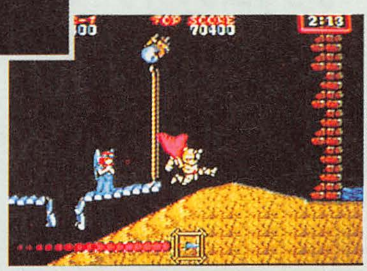
▶魔の森の最後には王蟲（オーム）が待ちかまえていた。オレンジ色の瘤（こぶ）のような部分が弱点ね

▼この〝路上のお好み焼き製造モンスター〟はラウンド1にも登場する。イラストを見ると，コイツの両肩には♬の入墨があるんだ。なぁんてアナーキーでパンキッシュなヤツ!



▼おっと，倒したと思ったらいきなりメッセージが現れた。なになに，こんな苦しい思いをしてここまで来たのに，もう1周しなきゃならないのぉ!?　なぁんてヘヴィなゲームなんでしょ





▶これこれ，この女神が最強の武器〝サイコキャノン〟をくれるんだ。サイコキャノンは金の鎧を着てないと真の威力を発揮してくれないぞ





▼おお，これは『魔界村』の大王様!　今回は2匹も登場なさるとは……



◀小さなハエがうじゃうじゃと集まってこんな巨大な1匹に集束してしまった。コイツはステージ5のボスなんだけどはたして，これで終わりなのか……?



◀こぉいつが，にっくき魔王ルシファーなのだ！しかしアーサーにはサイコキャノンという強～い武器が味方してくれる。恐れることは（あまり）ないのだ！

ビデオゲーム新作インフォメーション

カプコンより登場! これが『エリア88』だ!

先月号でもチラリと紹介したカプコンの『**エリア88**』，今月はもう少しくわしい紹介をしよう。

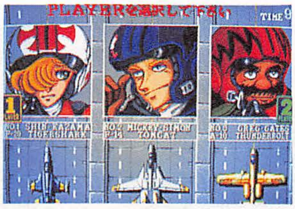
ゲームは横スクロール・シューティング，2人同時プレイ可。主人公の目的は，最新鋭ジェット戦闘機を操って武器商人組織「プロジェクト4」を壊滅すること。

プレイヤーは,最初に3種類の戦闘機（プレイヤー）の中から自分が操作する機を選択する。それぞれ，地上攻撃を得意とする,空中攻撃を得意とする，平均的な攻撃力を持つ，などの特徴を持っている。

パワーアップとしては,ゲーム中に，敵を破壊した数に応じて所持金カウンターに賞金が加算されていき，このお金でラウンド・スタート時に特殊武器等を購入することができる。この際，司令官のサキ・ヴァシュタールから，つぎのラウンドの作戦内容，攻撃目標が報告されるので，それを考慮に入れた上で武器を選ぶとよい。8月末発売予定。



▶カプコン『エリア88』。同名の人気コミックのゲーム化。横スクロール・シューティングもの



▲ゲーム・スタート時にプレイヤーを選択。カプコンの版権もの路線もパターン化してきたなぁ



▲マッコイじいさんの武器倉庫で特殊武器を購入。パワーアップだ!

コナミもついに格闘ゲームを!『クライムファイターズ』

数か月の沈黙を破ってコナミから登場となったのは，ダブルドラゴン・タイプの『**クライムファイターズ**』。

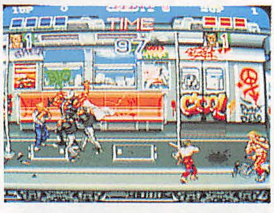
これは，犯罪都市シカゴで発生した連続美女誘拐事件に対して組織された市警特捜班「クライムファイターズ」の物語。操作は8方向レバーと，パンチ（A），キック（B），バックキック（C）の3ボタンで行なう。ボタンのこの他の使いかたとしては，プレイヤーが倒れたときにどのボタンでも連打すれば早く立ちあがったり，敵が落とした武器をAボタンで拾って使用できたり，A+Bボタンでジャンプ・キックができる，などがある。

敵キャラは暴走族，パンク，ストリート・ギャングなど。ステージは，駅のプラットホーム，電車，ダウンタウン，スラム街等を経て，美女たちが監禁されている倉庫へと向かう。全8ステージ。

発売中。



◀コナミ『クライムファイターズ』。ダブルドラゴン・ゲーム



▶ステージ2の電車シーン。車内の落書などに妙にディテールに凝っている

今，巨大龍が静かなブームか?アイレム『ドラゴンブリード』

アイレムから発売となるのは『**ドラゴンブリード**』。これは主人公が巨大なドラゴンの背中に乗って敵を倒していくというシューティング・ゲーム。プレイヤーのミスとなるのは，ドラゴンに乗っている主人公が敵にやられた場合のみ。ドラゴンの部分は完全な無敵で，体も大きいので主人公をグルリとおおってシールドの役割を果たすこともできる。

また，この他の大きな特徴として，主人公をドラゴンから降ろして地上を歩かせることによって，二手にわかれて敵を攻撃することもできる。

操作は，8方向レバーと，攻撃，ジャンプの2ボタンで行なう。ドラゴン上で



▲アイレム『ドラゴンブリード』。巨大龍を操り敵をやっつけろ!主人公が龍の背中から降りることができるのが大きな特徴

ジャンプ・ボタンを押すと，主人公は地上に降りることができる。そして地上でレバーを下へ入れるとドラゴンを近くへ呼ぶことができる。近づいてきたところでジャンプ・ボタンを押すと再度ドラゴンに乗ることができる。

パワーアップは4種類あり，レッド，シルバー，ブロンズ，ゴールドのドラゴンに変身することができる。それぞれがまったく異なった攻撃ができ，3段階のレベルアップがある。

余談になるが，『サイバリオン』『天聖龍』そしてこの作品と，新しい巨大龍ものがでるたびに，その体の大きさがプレイヤーに有利に運ぶよう改良されていくように見えておもしろい。



ブロンズ・ドラゴン時のサンダー攻撃。なんとも派手でダイナミックだ

セガからゴルフもの『ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ』

セガからは，システム24第5弾として，**『ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ』**が発売となる。

これは，その名のとおりのゴルフ・ゲームで，各ホール・スタート時に，ジャンボ尾崎のアドバイスが入るのが大きな特徴となっている。この他，アドレス時に，プレイヤーが向きを変えると背景のほうがキメ細かくスクロールするのも視覚上の大きな特徴。

ゲームはストック制で，アンダーパーを取るとプレイできるホール数が増えていく。逆にボギー以上をたたくとストックが減っていく。グリーン上に芝目の概念がないというのもユニークな特徴の一つ（傾きはある）。操作は1レバー，1ダイヤル，2ボタン。7月発売予定。



◀セガ『ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ』。システム24第5弾・ゴルフゲーム



▶各ホールでジャンボ尾崎のアドバイスを聞くことができる。この画面のあとでグリーンのアドバイスも入る

日物の新作！『戦え！ビッグファイター』

日物から発売となるのは，変形メカ・シューティング**『戦え！ビッグファイター』**だ（しかし，このタイトルはすごい…）。操作は，8方向レバーとショット，変形の2ボタンで行なう。戦闘機形態時は，前方向にしか攻撃できないかわりに機体が小さく，敵の攻撃をかわしやすい。ただし敵弾を1発受けただけでOUT。ロボット形態時は，8方向に自由に攻撃できるかわりに機体が大きく，敵の攻撃を受けやすい。ただし敵弾3発まで受けることが可能。巨大戦艦等，大型メカがビシバシでてくるのが特徴。

▼日物『戦え！ビッグファイター』変形メカ・シューティング



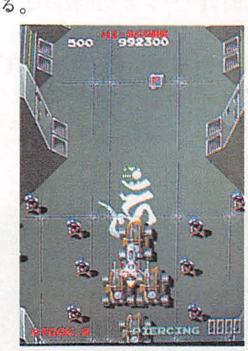
これは3面のボス。巨大メカがつぎつぎと登場するぞ

タイトーから『マスターオブウエポン』『ナイトストライカー』

タイトーから登場の最新作は**『ナイトストライカー』**。これはコクピット・タイプの3Dシューティングもの。同社『ダライアス』のようなタイプのコース選択があるのが大きな特徴。7月発売予定。このゲームに関しては今月号でくわしい紹介のページを設けているのでそちらを参照のこと。

もう1作は，すでに発売してからかなりたつ**『マスターオブウエポン』**。遅くなってしまったが，簡単に紹介しておこう。これは，近未来，第三次世界大戦後の世界で，管理コンピュータ〝ゴッドシステム〟に反乱を企てた主人公〝ユキヲ〟の姿を描いた「サイバー・シューティング・ゲーム」とのこと。

操作は8方向レバーと，空中用バルカン，地上用バルカンの2ボタンで行なう。どちらのボタンもフルオート連射が可能。ただし，両方のボタンを同時に押すとオプション・ウエポンの発射となる。これは，画面右下のゲージがなくなるまで何回でも使用可。その上，ゲージは時間で自動的に回復する。オプション・ウエポンには，プレイヤーが最初から持っているピアシング・ミサイルの他，対地レーザー，ワイドボム，ガイドボム，ハイドロジェンボムがある。



◀タイトー『マスターオブウエポン』サイバー・シューティングなどと銘打たれている

その他の新作情報

この他の新作としては，テクモから**『ワイルドファング』**が発売となる。これは格闘タイプ・ゲーム。

それから，ATARIGAMESの『HARD DRIVIN'』の画面写真をまだ紹介していなかったので，遅くなったがここに掲載しておこう。

（見城こうじ）



▲ATARIGAMES『HARD DRIVIN'』。本物志向のドライブ・シミュレーション



ハイ・エンターテイメント・ゲーム

シリーズ第1弾!

スーパーモナコGP

Written by 武者良太

先月号の「ビデオゲーム新作インフォメーション」で速報したとおり，このほどセガは，体感シリーズでつちかったノウハウを受けついでいく新シリーズとして「ハイ・エンターテイメント・ゲーム・シリーズ」を発表しました。

同シリーズは，「より本物志向になってきたプレイヤーのニーズに応えるべく，よりシミュレーション性の高いゲームを」というコンセプトのもとで開発されました。

『スーパーモナコGP』は，同シリーズの第1弾として発売されたカーレース・ゲームですが，F-1レーサーとしての視覚，触覚，さらには精神状態までのシミュレートぶりは，同シリーズにかけるセガの意気ごみを感じました。

地上最速のマシン—F-1の世界

『スーパーモナコGP』の説明の前に，ゲームのベースになったF-1グランプリを，そして舞台となったモナコ・コースの簡単な説明をしましょう。

F-1（フォーミュラー1の略）グランプリとは，時速300kmを超えるレーシング・カーで，決められたサーキットを（国によっては，一般の公道を使う公道サーキットを走る場合もあります）走るレースで，世界でもっとも人気のあるモーター・スポーツの一つです。

モナコGPはF-1グランプリ16戦のなかでも，もっとも歴史が古く，またもっとも格式の高いコースです。コース自体は，複合カーブ，S字，ヘアピンなどコーナーの多い，テクニカル・コースです。

ゲームでは，このモナコのコースを，ゲーム性を考慮して実にうまくディフォルメして再現しています。



▲地上を走るマシンの中で究極のスピードを誇るF-1マシンの雄姿



◀モナコのコースデータ。実在のコースはもう少しコーナーが多くシビア

画期的なウイング・シフトとエア・シリンダ駆動

ハンドルとアクセル・ペダル，ブレーキ・ペダル，ウイング・シフトによって，自車を操作します。

まず，ゲーム・スタート時にオートマチック，4段変速，7段変速の3種類のギアを選択します。これらのちがいは，オートマ→4速→7速の順にテクニックが必要になってきます。

さて，このギアを操るにあたって，セガは新機軸のギアチェンジ・システム，「ウイング・シフト」を採用しました。

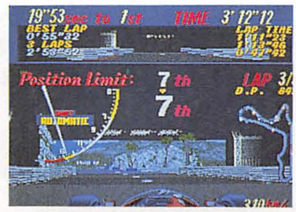
「ウイング・シフト」とは，ハンドルの根本の部分から，左右に張りだしたプレートを操作することによって，ギアチェンジができるというシステムです。この利点は，プレイヤーがハンドルから手を放さずにギアチェンジができることで，よりゲームに集中することができます。右のプレートを引くことによりシフトアップ，左のプレートを引くことによりシフトダウンします（実はこのシステムは，実際のF-1マシン，フェラーリに採用されているものと同様のシステムなのですよ）。



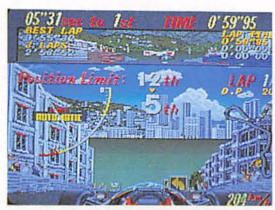
▶ミッション選択画面。ハンドルを切って選ぶ。ウイング・シフトの操作説明も表示される



▲ステアリングの根本に付いているのが，ウイング・シフト。また，エア・シリンダによってステアリングとシートが駆動される設計だ



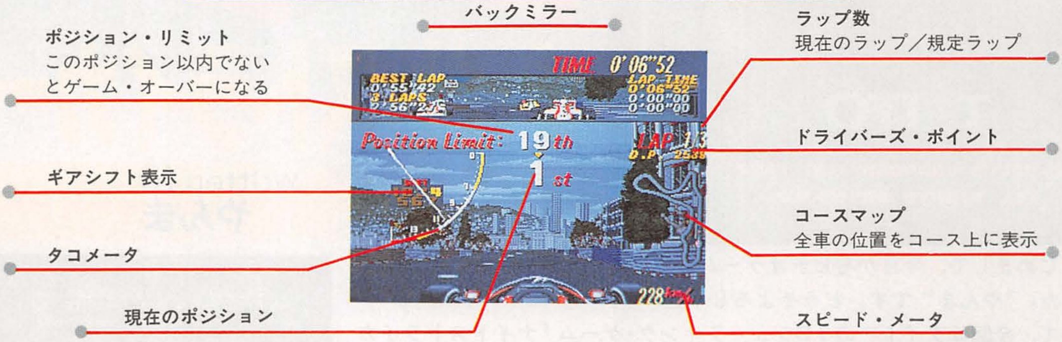
▲トンネルの出口だ。このグラフィックの表現力はすばらしいのひと言



▼コースにはかなりのアップ・ダウンもある。空を飛んでしまいそうになる瞬間だ

さて，画面上部を見てください。かなり大きい範囲で，後ろが見えるようになっています。いわゆるバックミラーです。『スーパーモナコGP』では，シミュレーション性を重視していて，ドライバーとドライバーのかけ引きもシミュレートされており，前出のバックミラーを見て敵車の進路妨害（ブロック）をすることもテクニックの一つと

なんとも，にぎやかなゲーム画面



しています。事実，ブロックをすると敵車はスピードを落とします。

また，いままでの体感シリーズではシート等が動く場合は，すべてモーター・ドライブだったのですが，モーターでは細かい運動ができませんでした。

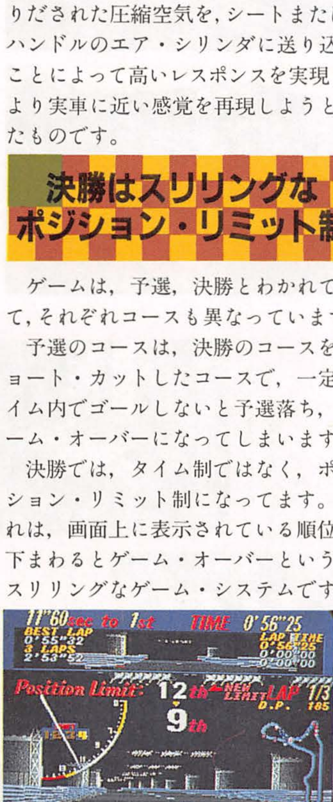
そこで，同ゲームはシート，ハンドルの駆動システムに，「エアドライブ・システム」を採用しています。このシステムは，コンプレッサーによって作りだされた圧縮空気を，シートまたは，ハンドルのエア・シリンダに送り込むことによって高いレスポンスを実現し，より実車に近い感覚を再現しようとしたものです。

決勝はスリリングなポジション・リミット制

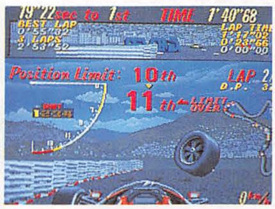
ゲームは，予選，決勝とわかれていて，それぞれコースも異なっています。

予選のコースは，決勝のコースをショート・カットしたコースで，一定タイム内でゴールしないと予選落ち，ゲーム・オーバーになってしまいます。

決勝では，タイム制ではなく，ポジション・リミット制になってます。これは，画面上に表示されている順位を下まわるとゲーム・オーバーという，スリリングなゲーム・システムです。



▲コースにはところどころにチェック・ポイントが設けられていて，そこを通過するたびに新しいポジション・リミットが設定されていく



▼リミット・オーバー&クラッシュ同時体験写真。目の前を飛んでるタイヤが痛々しい



▶雨天時のレースでは，すぐにすべってスリップするので，細かなハンドル操作を必要とする

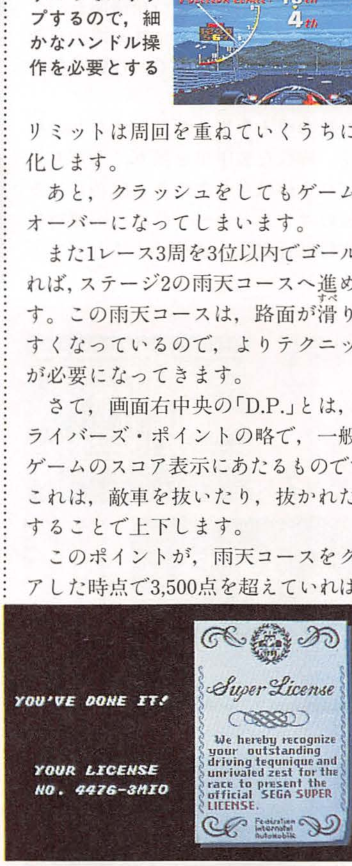
リミットは周回を重ねていくうちに変化します。

あと，クラッシュをしてもゲーム・オーバーになってしまいます。

また1レース3周を3位以内でゴールすれば，ステージ2の雨天コースへ進めます。この雨天コースは，路面が滑り（すべ）りやすくなっているので，よりテクニックが必要になってきます。

さて，画面右中央の「D.P.」とは，ドライバーズ・ポイントの略で，一般のゲームのスコア表示にあたるものです。これは，敵車を抜いたり，抜かれたりすることで上下します。

このポイントが，雨天コースをクリアした時点で3,500点を超えていれば，



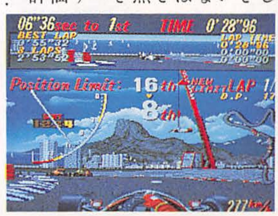
▲ああ，栄光のスーパー・ライセンス！　このライセンスをもらうには，相当のテクニックが必要だ

スーパー・ライセンスを獲得することができ（ただし，オートマだとキビシイかもしれません），個人ナンバーが画面に表示され，メモリに蓄積（ちくせき）されます。

シミュレーション性とゲーム性のマッチング

シミュレーション性を追求したカーレース物というと最近では，ポリゴン処理で完璧に近い3D表現とスピード感を再現したナムコの『ウイニングラン』やクラッチまで付けて実車感覚に近づけたアタリゲームの『HARD DRIVIN'』が有名。

そこで，この『スーパーモナコGP』の位置付けはどうかというと，シミュレーション性においては前述の2作にはおよばないかもしれませんが，スピード感，ギア操作，体感性，そしてレーサーの心理的感覚と，セガならではのグラフィックとゲーム性をうまくマッチングさせたところが，このゲームの評価すべき点ではないでしょうか。



◀画面奥に見えるのは，事故車をコース上から取りのぞくクレーン。こんなところまで再現しているとは！



▲チェッカーの瞬間。ステアリングを握る腕の緊張から解放される瞬間だ



夜の街を駆け抜けろ!　立ちふさがる敵を叩きつぶせ!!

ナイトストライカー

タイトー

Written by やんま

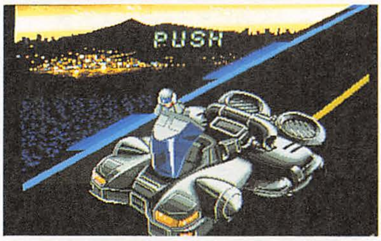
はじめまして，今月からビデオゲームのコーナーを担当することになりました。〝やんま〞です。どうぞよろしく。

さて，今回はタイトーの３Dシューティング・ゲーム『ナイトストライカー』を紹介します。

この『ナイトストライカー』は，ナムコの『サンダーセプター』タイプの３Dシューティングですが,面をクリアするとつぎに進む面を選択できるという「ダライアス方式」を採用しています。もちろんエンディングも６種類用意されています。一度クリアしたら終わり，じゃなくすべてのエンディングを見るまでのめりこむことをおすすめします。







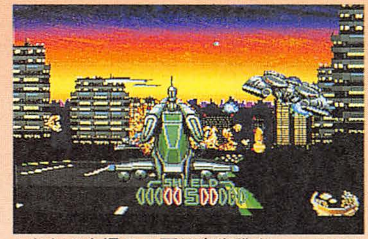
ストーリー

行方不明となっていたレーザー光学の世界的権威，リンドヴェリ＝マスカ博士が，東洋を拠点とする謎の組織に愛娘と共に捕われていることがわかった。しかも，近年アジアで多発するテロ事件と何らかの関わりがあるらしい。

国連特務機関情報部は事件の詳細を探るために諜報員を派遣。だが，帰って来た者は1人としていなかった。わずかに，(その組織が)秘密工場で特殊な兵器を開発しているらしいという情報だけは手に入ったが……。

事態の重さを知った特務機関長官ディック＝ダグラスは，マスカ博士を救出し，組織を壊滅すべく，特別行動隊に出動を命じた。

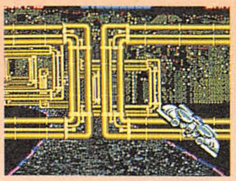
歴戦の勇士を集めた選りすぐりの精鋭達。特殊な装甲車を操り，不可能と呼ばれる作戦をつぎつぎと成功させる最強のコマンド――それが国連特務機関特別行動隊，通称「ナイト・ストライカー」……。



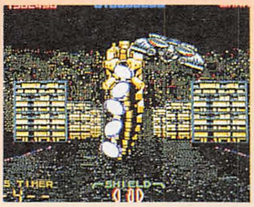
▲だれでも通る１面は市街戦だ。ヘリやハリアーが攻撃してくるが，まだたいしたことはない



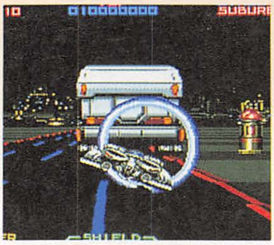
▲１面のボス〝ジャイロハウンド〞。シールドのないときにしかダメージをあたえられない



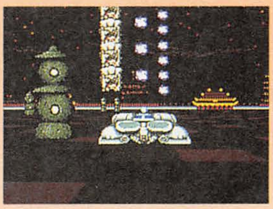
▶運河シーン。障害物をよけるのも，慣れないとむずかしい。よく見てよけよう



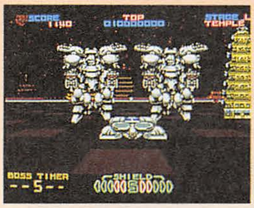
◀運河のボス〝ドラゴンヘッド〞。頭をねらったほうが早く倒せるぞ。高次ラウンドでは編隊で出現する



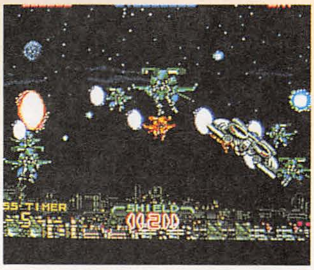
▶郊外シーンのボス〝ファイアクラッカー〞。ダメージ覚悟で撃ちまくれ!!



▶寺院で出現するザコキャラ。だるま落としフォーメーションで攻撃してくる。なぜこんな敵が?



◀実は敵は過激な宗教団体だったのだ!こいつは見かけによらず素速いぞ!!



▶上空での戦い。敵はPAU(パーソナル・アーマード・ユニット)で攻撃してくる。手強いぞ!

ホーミング・レーザーを使いこなせ！

アナログ・レバーで戦闘用装甲エアクラフト「INTER－GRAY　Xsi　」（インター　グレイ　エックスエスアイ）を操作します。レバーに付いているトリガー，それと左右に付いているボタンで弾を撃ちます。トリガーのほうはフルオートで連射してくれますが，いっしょにボタンもたたいていたほうが安心でしょう。

また自機は，ホーミング・レーザーを撃つことができ，後半のエリアではこの武器を自由に使えるかどうかが大きなポイントになります。操作方法はレバーを左右のどちらかに入れると同時に弾を撃つとレバーを入れた方向にいる一番近い敵に向かって飛んでゆき，確実にヒットしてくれます。このホーミング・レーザーは弾数制限がなく，連射可能なのでうまく使えるようになれば，かなり楽になるでしょう。

プレイヤー機はシールド制で，ダメージをうけると，シールドが1枚ずつ減ってゆきます。シールドがゼロのときにダメージをうけると，ゲーム・オーバー。画面中央下に表示されているのが残りシールド数です。面クリアすると1枚プラスされ，最高9枚まではることができます。

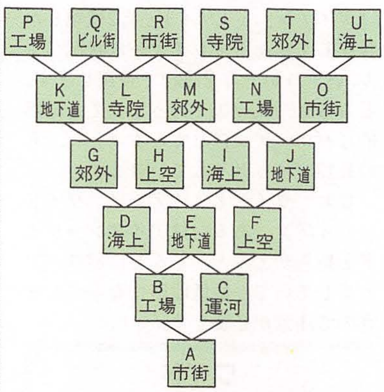
それから，自機が着地したとき，地上走行形態に変形しますが，ゲーム上の変化はありません。ただ，このゲームには走行得点があり，飛行していくより地上走行のほうが高得点になるよう設定されています。

画面構成は9シーン，マルチ・エンディング

ステージ・マップを見て，これは！と思った人もいるんじゃないでしょうか?そうです。この枝わかれするマップは同じくタイトーの3画面横スクロール・シューティング『ダライアス』と同じ方式のマップです。『ダライアス』をプレイしていた人ならわかると思いますが，各面をクリアすると分岐点があり，自分で進む道を選択できるようになっています。そして，選んだコースによって結末が異なるというマルチ・エンディングも，もちろん健在です。

ステージは九つのシーン（市街，工場，運河，海上，地下道，上空，郊外，寺院，ビル街）で構成されていて，各面の終わりには耐久力のあるボスキャラが待ち構えています。ボスを倒せば面クリアです。

9シーンで構成され，六つのエンディングが用意！





◀ボスを倒すと分岐点が出現する

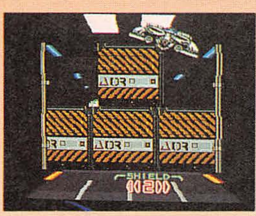
ホーミング・ミサイルのよけかたがポイント！

敵の弾には2種類あって，一直線に飛んでくるレーザー弾と，発射されてからも自機をねらい続けるホーミング・ミサイル弾があります。

よけかたの基本はやはり，円運動でしょう。画面に円を描くように自機を動かすと，うまくよけられます。でも障害物の多い面ではぶつからないように注意しましょう。

ホーミング・ミサイル弾は急に進行方向を変えられないという性質を利用して，ひきつけておいて反対側に逃げる，なんて戦法も良いかもしれません。

このミサイルをよけるコツさえつかんでしまえばクリアも近い!!



◀地下道ではシャッターが最大の敵だ。スライドするシャッターもある。もたもたしてるとぶつかるぞ！



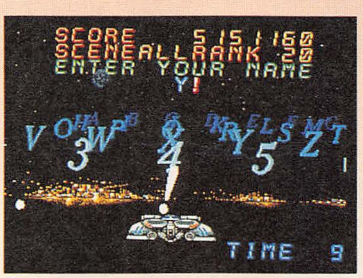
◀海上でのバトル。敵のホバークラフトがなかなか強い。円運動でよけろ!!



▶敵の撃ってくる誘導ミサイル。後のほうになると鬼のように誘導がきつくなる



▶地下道のボス、生体バイオロイド〝ナイトジャッカル〟。体当たりで攻撃してくる。イヌかと思った!?



▲ネーム入れの美学。このネーム入れはとってもおもしろい。一見（プレイ）の価値あり！

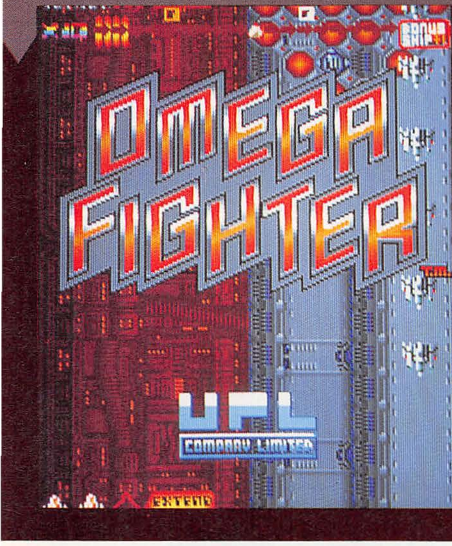


◀敵の工場に侵入した。〝ムービングマニピュレーター〟が首を振りながら攻撃してくる

ライト・ストリーム・システムって?

この『ナイトストライカー』の筐体（きょうたい）には〝ライト・ストリーム・システム〟というしくみが付いています。これは，モニタの左右と上面のパネルに光点を流すしくみのことで，スピード感を倍増してくれます。

そして，音楽は今，ノリにのっているMARさん。『フルスロットル』や『功里金団』の曲を作った方ですが，今回もゲームにマッチしたノリのよいBGMとなっていますよ。



ユニークなパワーアップ・システムを採用した
ソ・ウ・快・シ・ュ・ー・テ・ィ・ン・グ・！

オメガファイター

©UPL

■ Written by 里見康之

独創的な構成とゲーム性の高さに定評のあるUPLが，またしてもやってくれました！『XXミッション』以来ひさびさの縦スクロール・シューティング，その名も『オメガファイター』。シューティング・ファン もそうでない人もハマることまちがいなし！

さすがに，よくあるゲームは決してださないUPL，ふんだんに盛り込まれている斬新なアイデアの数々には目をみはるものがあります。また，このゲームの目的は〝1隻の超巨大戦艦を破壊していく〞というかなり一貫性のある構成です。その結果，あまりとっぴなゲーム展開はありませんが，それを補って余りあるほど，プレイヤーを引きつけるシステムになっています。

HOW TO PLAY

8方向レバーと二つのボタンで自機を操作(1P側はオレンジ，2P側は青)。二つのボタンのうち，片方はショット・ボタン。このゲームではショットはフルオート！押しっ放しで弾が発射されます。使用できる武器は2種類のうちどちらかで，それぞれパワーアップしますが，破壊力が強力になっていく反面，射程が短くなったり連射速度が落ちるなど，短所も持ち合わせたシステムをとっています。そして，もう一つがスローモーション・ボタンという変わりもの。シューティング・ゲームでスローモーション機能がどういう効果を生みだすか，じっくり紹介していきましょう。



▲このゲームの目的は，この戦艦一隻を沈めること。ラウンド開始前には自機の現在位置が表示される

対極を成す2種類のパワーアップ！キミはどちらを選ぶ？

このゲームでは基本的な攻撃武器が，「アイアン」と「ワイド」の2種類しか存在しません。プレイヤーは状況により，いずれか一方を選んで使用します。どちらも一長一短を持っていて，段階的にパワーアップしていくごとに，その長短がはっきりしていきます。

なお，ワイドとアイアンは，ワイド→アイアン，あるいはアイアン→ワイドと持ちかえると，どんなにパワーアップしていても最低段階になってしまうので注意が必要です。

ワイド



初期状態で自機が持っている武器。連続して取るごとに広範囲に弾を発射できるようになります。パワーアップしていくと連射力が低下していくのが欠点。よってパワーアップするほど硬い敵に対しては不利になります。全7段階。

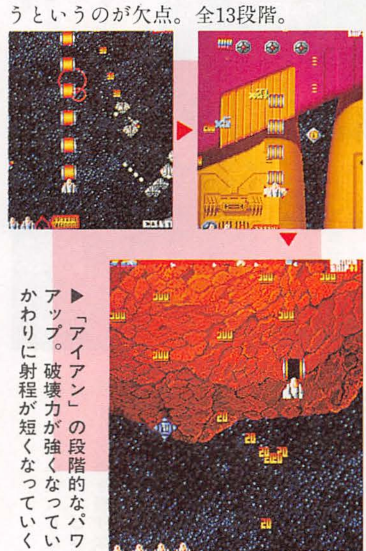


▶「ワイド」の段階的なパワーアップ。ショットの横幅が広がるかわりに連射力が低下していく

アイアン

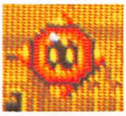


弾の横幅は常に変わりませんが，1発分が強力な武器。連続して取るごとに，破壊力が強力になってゆき，最強段階では，なんとボスも1発で倒せるようになるというスグレモノ。ただし，パワーアップしてゆくと射程距離が縮まってゆき，最後にはほとんど敵と接触するぐらいに近づかなければ当たらなくなってしまうというのが欠点。全13段階。



▶「アイアン」の段階的なパワーアップ。破壊力が強くなっていくかわりに射程が短くなっていく

∞(無限大)



ランダムに，ごくまれに出現。取ると，アイアンまたはワイドが一気に最強段階までパワーアップします。

敵弾を見切ってかいくぐれ！「スローモーション」

これを取ると自機の側部に装着されます（2個まで）。スローモーション・ボタンを押すことにより，一定時間，画面全体（自機を含む）のスピードが低下します。敵弾の多いときなどに使用することによって，確実に弾の間をかいくぐることができるようになる強力なアイテムです。当然，1回の使用につき1個を消費します。ちなみに自機が持っていないときに取ると，1個目は取った方向に装着されます。

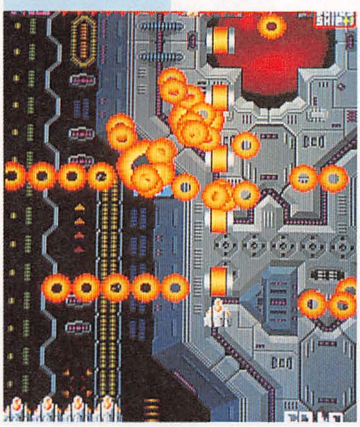


▶スローモーション・ユニットを装着。時には武器として，時には盾としてフルに活用しよう

オールクラッシュで高得点を！

このアイテムは，スローモーションと同様，自機側部に装着。スローモーション・ボタンを押すと，ザコ，ボスに関わらず(！)，画面内のすべての敵を破壊できます。画面上部で使用するほど得点は高くなります。

▼オールクラッシュ使用中。僕が思うに，コイツはビデオゲーム史上最強の武器だあっ！



得点・ゲージ・1UPについて

このゲームは得点に関してもおもしろいシステムをとっています。敵は自機の近くで倒すほどポイントが高くなるのです。得点は基本点×1～×10まで変化。つまり，ハイスコアをねらうほど危険が大きくなるのです。



▲敵を倒すとこのようにそれぞれの倍率が現れる。高い数値をだすようになるにはかなりの訓練と度胸が必要



▶ラウンド・クリアすると戦闘の結果が。ちなみに2人同時プレイでは、平均倍率の高いほうにボーナスが入るようになっている

そして，それと深い関わりを持つのが画面上部にある矢印のゲージです。これは2人同時プレイ時では1P，2Pが1本のゲージの上に2人同時に表示されています。このゲージは×10のポイントを獲得するごとに目盛りがあがっていきます。これがゲージの半分まで達するとザコ編隊を倒したときにオールクラッシュが出現するようになります。そして，さらにゲージをあげて最高になると1UPが出現します。これは，どちらのプレイヤーでも取れますが，EXTENDがいっぱいだと取れなくなります。

自機がやられるとゲージの目盛りはゼロにもどってしまいます(2人同時プレイ時は半分だけ減る)。

1UPの方法はこの他に，一定点数ごとに1UPアイテムが出現するという形をとっています。得点によって自動的に1UPすることはないので，くれぐれも逃さないように！

また，残機は4機までしかストックできませんので，それ以上は1UPは取れなくなります。



▲この矢印のゲージが半分まで達するとオールクラッシュが，右いっぱいになると1UPが出現する

ゲーム・テクニック集

爆風を利用せよ！

○自機がやられた際，その爆風は付近にいる敵を倒すことができます。これを利用して，2人プレイのとき，パートナーがやられたらその場所に行けば，ほんの一瞬ですが身を守ることができます。



▲自機の爆発は敵を巻き込むことができる。どうせ死ぬならおまえ達も道連れだーっ！

装着したユニットにも当たり判定が！

○装着されたスローモーションやオールクラッシュのユニットは，敵や敵弾に当たるとなくなってしまいます。あまり使い惜しみしていると損をしますよ。しかし逆に言えば，これらはサイド・バリアにもなってくれるので，それを利用するという手もあります（でもオールクラッシュを盾にするっていうのは，ちょっともったいないけど)。

ミステリー・ボーナス

○ラウンド中，敵をすべて×10で倒したり，一度もショット・ボタンを押さないでクリアすると，ミステリー・ボーナスが入ります。しかし，こんなマネできる人，いるんでしょうか？

「オメガファイター」に開発者のポリシーを見た！

このゲームをプレイして感じたこと，それはまさに開発者の思い入れとコンセプトの明確さでした。シューティングが得意でない人でも楽しめるように，フルオートが標準設定になっていたり，スローモーションで敵弾を見切る快感を味わえるようになっていたりと，うまい人よりもむしろヘタな人向けに作られているかのようです。かといって簡単なのかと言えば決してそんなことはなく，「高得点をねらうほど身の危険は大きくなる」といったかけ引きが，上級プレイヤーをものめり込ませる要素の一つとなっているのです。このツボを得たシステムは，見事と言うほかないでしょう。

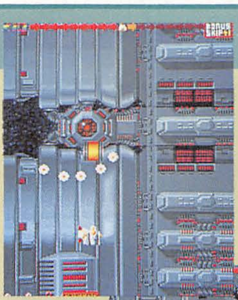
この「かけ引き」ともう1点，「それぞれのパワーアップの長所・短所がはっきりしている」という点が，たいへん気に入りました。この2点がこのゲームを奥の深いものにしているからです。

現在主流のシューティングは，ただ撃つ，ただ強くなる，といったものが多いですよね。これらのゲームは，どこでどんなアイテムが入手できるかまで決められているので，遊び慣れてくると，プレイがかなり作業的なものになったりします。簡単に言えば，「プレイヤーの自由度が少ない」ということです。

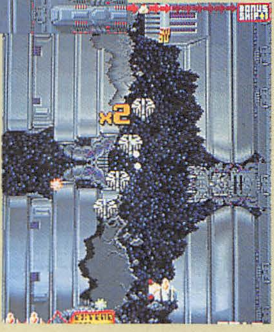
しかし，この『オメガファイター』では，スコア重視タイプの人や，積極的な人ならアイアンをガンガン取って接近戦を楽しめるし，また面クリア重視タイプや腕に自信のない人だったら遠くからワイドで撃ったり，アイアンを使うにしても低いレベルでプレイしていくとか，プレイヤーの性格によって実にさまざまなプレイができるようになっています。

このようなゲームは何年か前にはわりとあったのですが，最近ではめっきり減ってしまいました。

新しさと共に懐かしさを備えた『オメガファイター』。この夏オススメの1作です。



◀ゲーム中随所に出現する大型砲台。これを破壊すると……



▶ご覧のとおり船体に亀裂が走り，一部分が切断されてしまいます。はじめてプレイした人は何事かと思うでしょうね

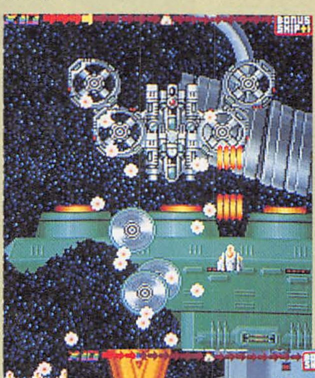


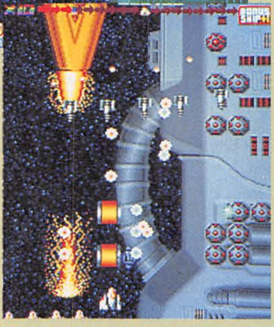
▲MISSION－2のボス。縦横無尽(むじん)にレーザーを放ってくる。悪いことは言わないからアイアンにしなさいって！



▶先のステージではザコのくせにレーザーを撃ってくる敵も。放っておくとかなりやっかいですぞ

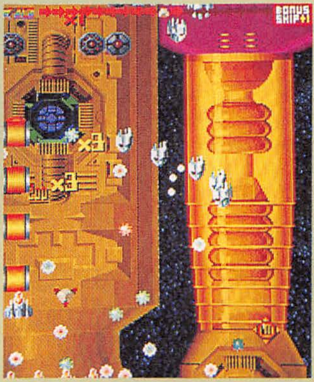
▼MISSION－3のボスは，レーザーはレーザーでもレーザー・ディスクを飛ばしてくる(笑)！よく考えるとムチャクチャな攻撃方法ですな

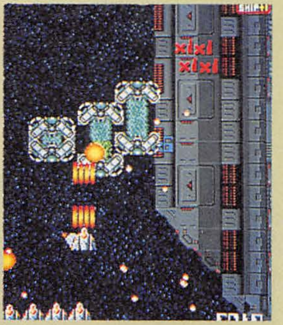




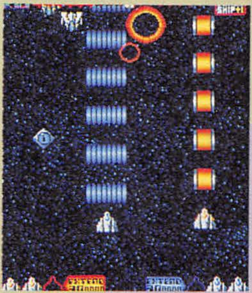
▶さらに進むと背景までもが攻撃してくる。こればっかりはよけるしかありません

▼このゲームはほんっと〜〜に弾が多い。スローモーションを一度も使わずに全面クリアできる人はいるんでしょうか？





▶またしても三つ子のボス。伸縮しながら弾をバラまいてきます。こういった感じのキャラがけっこう多いですね



◀2人プレイ時には，一方がアイアンで積極的に攻撃し，もう一方がワイドで援護するというのが良い方法

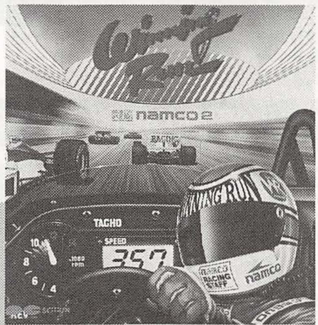
ゲームミュージック&ビデオ新譜視聴室

MUSIC

1か月のごぶさたでした，幸運私真矢です。この新譜視聴室のコーナーも，連載がはじまって早1年と8か月。はじめはたった1ページだったのですが，いつのまにか3ページというのがしっかりと定着しました。このことからも発売されるGMの数がどれだけ増えたのか，わかってもらえるんじゃないかと思います。もうすぐ200種類を突破しそうなGMのアルバムは，ある程度安定期にさしかかったと言っても良いのでしょうか。それと比べると，まだまだ開拓の余地があるのが，ビデオの部門。今月の『マージャン～』のような企画物がもっとあってイイのでは？

ウイニングラン ──G.S.M.NAMCO 2──

サイトロン言うところの“究極のサイバーサウンド”『ウイニングラン』に，PCMバリバリの『メタルホーク』，おどろおどろしい雰囲気をかもしだしている『スプラッターハウス』と，ナムコの3大新作をおさめた1枚。メドレー構成になっている『ウイニングラン』は，臨場感たっぷりのレース部分もバッチリ収録。BGM自体も，今までのGMとはちょっとちがった何かを感じさせます。「ゲーム基板の音源をそのままレコーディングして音のカタログを作るようなことはしない」というサイトロンの編集姿勢は好感が持てます。



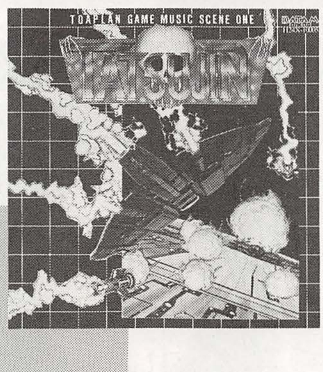
発売元：ポニーキャニオン(サイトロンレーベル)
メディア／価格：

CD	D24B1003	2,500円	(税込)
CT	24P60083	2,500円	(税込)

収録曲：①ウイニングラン（アレンジ・バージョン）②スプラッターハウス（アレンジ・バージョン）③メタルホーク④ウイニングラン⑤スプラッターハウス
収録時間：約65分
特典：ピクチャーCD（CDのみ），「ウイニングラン」楽譜，抽選でナムコットFCカセット「スプラッターハウス」プレゼント
予約特典：B2サイズ・オリジナル・カラーポスター
発売日：89年7月21日

TATSUJIN ～東亜プラン・ゲーム・ミュージックSCENE 1～

最近ゲーム・センターでノリにノッている東亜プランのアルバムがついに発売になりました。メインとなっているのが『達人』。うれしいじゃありませんか。このメーカーのGMの特徴は，ちょっと聴いただけですぐに「あっ東亜プランの曲だ」とわかるということでしょう。それほど音色やリズムが，統一したイメージ（ほとんどがシューティング・ゲームですからね）の元で作られているわけです。もちろん，曲はゲーム同様，ノリノリのデキ。



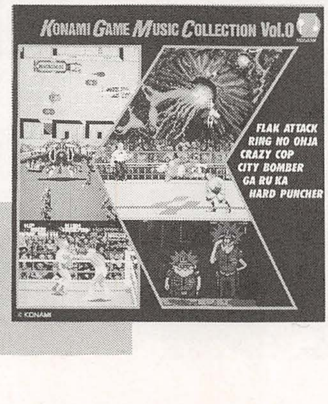
発売元：ポリスター（DATAMレーベル）
メディア／価格：

CD	H24X-10005	2,472円	(税込)
CT	X21X-3505	2,163円	(税込)

収録曲：①ワードナの森（火の山／工場跡／森の中／城の中／地下へ／小人／のどか／キング／ショップ）②ダッシュ野郎（MACOSA／SOUTH WIND／DIXIE LINE／SAND STORM／DEN／BLACK TEA／SECOND LINE／SUN SET／AMERICA Bye Bye／CONGRA／CUT OFF）③達人(BRAVE MAN～FAR AWAY／SALLY／HOPE／FRIEND／UNKNOWN／CRISIS／RECOLLECTION／DOWN FALL／AGAIN)④ヘルファイヤー（READY TO GO～CAPTAIN LANCER／EGYPT／JUMPING ROLL／MYSTIC GREEN／INSIDE DRIVE／LAST DANCE／GAME IS OVER／REQUIEM／GET A CHANCE）
収録時間：約62分
発売日：89年6月25日

コナミ・ゲームミュージック・コレクションVOL.0

これは珍しい。以前に発売された『VOL.1』につづいて，今回お目見えしたのは，『VOL.0』なのです。これは，今までレコード化されていないコナミの作品群をおさえてほしいというユーザーからの強い要望で実現したとのこと。なるほど，『フラックアタック』なんかは，伝説の名曲としてマニアの間で語り継がれていたくらいですからね。例のコナミ・ビートは，やはり健在です。ライナーノーツでは，山下先生が筆をとっています。



発売元：キングレコード（コナミレーベル）
メディア／価格

CD	276A-7708	2,843円	(税込)
CT	230T-3708	2,369円	(税込)

収録曲：①フラックアタック（11曲）②リングの王者（4曲）③クレイジーコップ（14曲）④シティーボンバー（11曲）⑤餓流禍（12曲）⑥ハードパンチャー（16曲）
収録時間：約70分
発売日：89年7月21日

コナミ・ファミコン・メモリアル・ベストVOL.1

ファンのみなさん，お待ちどうさま！　かねてからリクエストの多かった，コナミのファミコン・ミュージックが１枚のアルバム(マキシシングル)になりました。『グラII』はアーケード版とちがう曲を中心におさえてあるし，『ぼくってウパ』はファン×ジーゾー×をホーフツとさせるし，私はもう大喜び。このつぎは『ニコル』『ファルシオン』あたりで１枚作ってほしいですね。アーケードとファミコン完全収録の『ドラキュラ・スペシャル』なんてのもいいなあ。



発売元：キングレコード（コナミレーベル）
メディア／価格
CD　140A-7709　1,442円（税込）
CT　096T-3709　989円（税込）
収録曲：①グラディウスII（Fortress／Heavy Blow／Dead End／Something Ghostly／Over Heat／Tabidachi）②バイオミラクルぼくってウパ（A Rattle Samba／Sweat On The Beat／The Land Of Happiness）③もえろツインビー（Good Vibration／Mountain High／Love Portion No. 2）④月風魔伝（行け！月風魔／1000億光年の彼方／黙示録）
発売日：89年７月21日

スターコマンド 〜暗闇の侵略者／すぎやまこういち

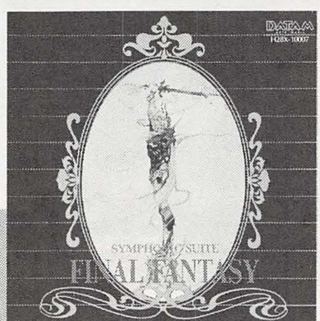
『ドラクエIV』よりもひと足先に登場したすぎやまこういち氏の新作は，PC-98用のSF-RPG『スターコマンド』のBGM集。曲の随所で“すぎやま節”を感じさせてくれます。アレンジ・バージョンの他に，PC-98のFM音源ボードの音も収録したものなのですが，オマケとして全曲の使用音色リストというのが付いているのには驚きました。そうです，このBGMは，すべて内蔵音色によって作られているのです。GMプログラムに向いた作品と言えますね。



発売元：アポロン音楽工業（コンピュージック）
メディア／価格
CD　C273-5001　2,812円（税込）
CT　T229-5008　2,359円（税込）
収録曲：①プロローグ：はじめに闇ありき②ひとときの休息③暗闇にたたずむもの④閃光つらぬいて⑤星々の誘い⑥潜入⑦火を吹く銃口⑧ドスネビアン・ブランデーに乾杯⑨異星迷宮⑩戦士達に捧ぐ⑪暗闇の侵略者⑫エピローグ：銀河よ永遠なれ⑬オリジナル・サウンド・ストーリー⑭効果音集
発売日：89年８月５日

交響組曲ファイナルファンタジー

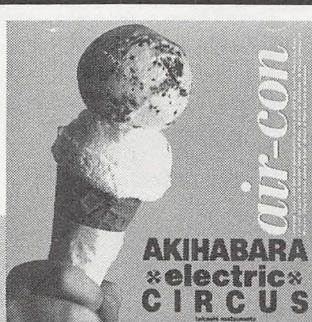
５月20日に東京・五反田のゆうぽうとホールで行なわれた「ファイナルファンタジーの夕べ」コンサートの模様を収録したライブ版です。こうした交響組曲コンサートは，かの『ドラクエ』以来ですから，Ｆ・Ｆ(ファイナルファンタジー)シリーズの音楽がどれほどユーザーに支持されているかがわかるというもの。作曲・編曲を担当しているのは，あの著名な服部克久親子。GMファン以外の注目も集められるのではないでしょうか。美しい混声合唱が耳に残ります。



発売元：ポリスター（DATAMシリーズ）
メディア／価格
CD　H28X-10007　2,884円（税込）
CT　X24X-3507　2,472円（税込）
収録曲：①シーン１（FFIIメインテーマ）②シーン２（FFII戦闘シーン２）③シーン３（FFIオープニング／街／マトーヤの洞窟）④シーン４（FFIIフィナーレ）⑤シーン５（FFI・IIプレリュード／FFIメインテーマ／カオスの神殿）⑥シーン６（FFIグルグ火山／FFIIダンジョン／帝国軍のテーマ）⑦シーン７（FFI反乱軍のテーマ）
予約特典：天野喜孝描下しB2ポスター
発売日：89年７月25日

air-con／アキハバラ・エレクトリック・サーカス

おなじみアキハバラ・エレクトリック・サーカスがお届けする新作は，これを聴いて涼しい夏を過ごしてくださいということで『エアコン』。今の30代以上の人たちにとっての懐しの名曲の数々を，最新のコンピュータ・サウンドで表現した１枚です。『星に願いを』は，映画『ピーターパン』の主題歌で，ディズニーランドでも流れていますから，きっと読者のみなさんも知っているハズ。ビートルズやサイモン＆ガーファンクルのナンバーもあります。



発売元：東芝EMI
メディア／価格：
CD　CT32-5472　3,008円（税込）
CT　ZT28-5472　2,637円（税込）
収録曲：①愛・あこがれ②白銀は招くよ③涙の乗車券④アイム・ノット・イン・ラブ⑤青い影⑥霧のカレリア⑦ビコーズ⑧冬の散歩道⑨星に願いを⑩男が女を愛する時
収録時間：約41分
発売日：89年６月７日

ビデオ　ウイニングラン

アルバムと同時発売されたのが，この『ウイニングラン』のビデオ。ポリゴナイザーで作製された超リアルな3D画像は，見ているだけで楽しくなってきます。スピード感あふれる映像は，まさに本物のF1マシンのシミュレーション。さらにうれしいのが，ライン取りやコーナーの曲がりかたなどのテクニックを，ていねいなナレーション入りで説明してくれることです。「逆走」や「ピット紹介」は大笑いですし，壁面を利用した「壁ターン」には，ひたすらため息。なお，模範(もはん)プレイとして，EASY 2′02′772，テクニカル2′20′873のプレイが収録されています。



発売元：ポニーキャニオン（サイトロンレーベル）
メディア／価格
VHS　V32X9657　3,296円（税込）
Beta　X32X9657　3,296円（税込）
（20分カラー／ステレオ HiFi）
発売日：89年7月21日

ビデオ　マージャン・ギャルズ・グラフィティVOL.1 ～電脳美少女図鑑

この企画にはドギモを抜かれました。ゲーム・センターではなかなか見られない，麻雀ゲームの女の子が脱ぐシーンを，1本のビデオにまとめあげてしまったのです。『麻雀学園』『麻雀クリニック』『麻雀刺客』『麻雀殺人事件』の4タイトルをメインに収録。その他にも，麻雀ゲームの歴史として，年代順に過去の作品のエンディングを収めてあるのが興味深いです。最初にでてくるのが，なんとあの『ジャンピュータ』！ ラインとペイントで描かれるタイトル画面や，和了(あが)ったときの音楽には，懐かしくて涙がでてしまいました。VOL. 2も近日発売とのことです。



発売元：ポニーキャニオン（サイトロンレーベル）
メディア／価格
VHS　V28X1890　2,884円（税込）
Beta　X28X1890　2,884円（税込）
（30分カラー／ステレオ HiFi）
発売日：89年7月21日

プレゼント

今月のプレゼントはスゴイですよ。キングレコードが制作したコナミとファルコムのサウンド・カタログのシングルCD（非売品）を各3名ずつにプレゼントしちゃいます。収録曲を見れば，その豪華な内容がわかってもらえることでしょう。コナミかファルコムかを書いて，「新譜視聴室プレゼント⑧係」まで送ってくださいね。





●コナミ・サウンド・カタログ

収録曲：①スーパー魂斗羅（タイトルデモ～BGM1）②A-JAX（タイトルデモ～COMMAND 770）③グラディウスII（TABIDACHI）④ラビリンス・ランナー（The World Of Labyrinth）⑤悪魔城ドラキュラ（十字架を胸に）⑥チェッカーフラグ（Start～Keep On Riding）⑦サンダークロス・アレンジ・バージョン⑧グラディウスII・アレンジ・バージョン⑨サンダークロス（First Attac）⑩ホットチェイス（It's a Hard Way In The Surburbs）⑪F1スピリット（スタート～セレクト～ストックカーBGM）⑫F1スピリット3Dスペシャル（Practice Makes Perfect）⑬ゴーファの野望・エピソードII（The Universe Of Blackness～Memories）⑭がんばれゴエモン2（旅始め／九州・関東BGM）

●ファルコム・サウンド・カタログ

収録曲：①サラウンドシアターfromイース＆イースII ②ボーカル「Josephine」③イース（First Step Towards Wars／See You Again）④イースII（To Make The End Of Battle／PalaceOf Salmon）⑤ソーサリアン（呪われたオアシス・砂漠／暗黒の魔道士・ブルードラゴン／Beautiful Day／天の神々たち・竪琴／雪の五条大橋／Gash）⑥スタートレーダー（出撃／Star Trader）⑦交響曲イース（第二楽章）

ゲームミュージック・アルバム＆ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	8月21日	ビデオゲーム・グラフィティ Vol. 5（オーダイン／メルヘンメイズ／ロンパーズ／他）	ビクター
		ザ・ボーカル・フロム・イース	キングレコード
		サラウンドシアター・ソーサリアン～暗黒の魔道士編	キングレコード
		ブラス・ミックス・バージョン・フロム イース/イースII/ソーサリアン/スタートレーダー	キングレコード
	9月21日	スナッチャー	キングレコード
		サイトロンより新シリーズ・スタート!!	ポニーキャニオン

	発売日	タイトル	発売元
ビデオ	6月21日	ナムコ究極マニュアル	CBSソニー
	7月25日	セタ・ビデオ（ツインイーグル&スーパーリアル麻雀PIII）	ポリスター
	9月21日	マージャン・ギャルズ・グラフィティ VOL. 2	ポニーキャニオン
	発売日未定	テトリス完全攻略ビデオ	ポニーキャニオン
		PCエンジン究極マニュアル	CBSソニー
		スーパーGTV創刊号	CBSソニー

レスキューAVG&RPG

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム



どうも，みなさん，こんにちは。ロッキー引本です。

青木クンも言っているように，最近本当に暑くなってきましたネ。そしてそれに加えて，この原稿を書いているつぎの週からテストなのだぁー！あ〜大変。

ところで，みんなは，『サーク』をプレイしたかな!? はっきり言って，「おもしろかった!!」。やってない人はやってみてネ！

> 今月の担当ゲーム:ザ・スキーム，ソーサリアン，戦国ソーサリアン，ピラミッドソーサリアン，ハイドライド3，イース，
> 隊員No.4　引本高征

あつい！ アツイ！ 暑い！ ATSUI！ 暑い――いっ!!って思いませんか読者のみなさん。暑がりの青木さんは，いつも学校にいく途中，骨がおれそうなぐらいこんでる電車の中で滝のように汗を流しております。小○急線！ せめて扇風機ぐらいまわしてちょっっ！

ところで，みなさん。『ウィザードリィ4』，終わりました? 青木はあとちょっとで終わるぜ！ってところでユーザー・ディスクが死にました…。ノーブランドの大バカ者，やっと88様が復調したのにィ〜。

そんじゃ，今月も汗をかきながら元気にいってみましょう。

> このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊がこたえてくれます。
> 本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

> 今月の担当ゲーム:ウィザードリィ4
> 隊員No.8　青木　聡

どうも，今月からペンネームを変えました（とは言え，覚えている人も少ないだろうけど)。ところでボクはとっても落ちこんでいます。なぜかというとここ2〜3か月の間に好きなバンドが三つも解散してしまったんです。別にファンクラブに入ったり，ライブに行くというほどではないんですけれども…。今，空前のバンドブームと言われているけれど，なんかどれを見ても変わりがないような…。音楽に興味ない人には全然おもしろくない話でしたね。ごめんなさい。

> 今月の担当ゲーム:マイトアンドマジック2
> 隊員No.4'　大旦理泰衡

マイトアンドマジック2

Q 『マイトアンドマジック2』のコーラック・ダンジョンのバリアのはずしかたについてお聞きします。座標（13, 3）の所のボタンを各職業のメンバーが押してみたのですが，全然反応がありません。一応コーラックの魂は持っています。どうかバリアのはずしかたを教えてください。

〔東京都江東区・**タコ?才**〕

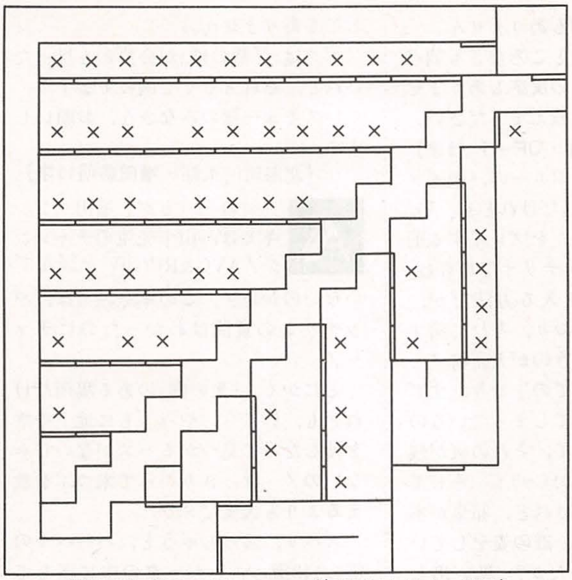
A あれ，おかしいなぁ? ボクがこのクエストをクリアしたときには，クレリックがボタンを押したらバリアははずれたけどなぁ…。もしかしたらタコクンは，このクエストを解くときのメンバーの中にロバーとクレリック以外の人たちを連れているんじゃないかな（ハイヤリングは除いて)?もしそうだったらこのクエストのときは，メンバーからはずしておかなければいけないんだ。そうすれば，このクエストはクリア！

Q ボクは98版の『マイトアンドマジック2』で魔法使いのクエストが解けません。アクセス・コードを入力するところで「トッベァフルア」と入力してみましたが，入口にもどされてしまいました。どうか教えてください。

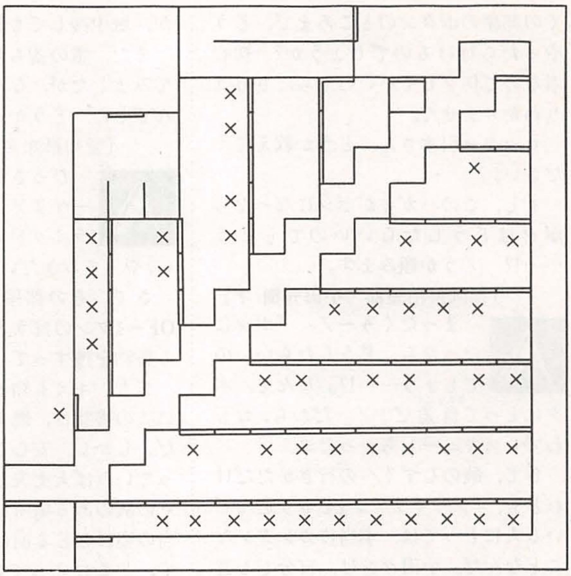
P.S. M&M1でレベル60にしてもレベル7からはじまるんですね。何も知らずにレベルをあげて…。

〔新潟市・**板垣正樹11才**〕

A このアクセス・コードの謎が，それぞれの職業のクエストの中で一番むずかしいと思う。板垣クンの悩んでいるアクセス・



《第１図》善のエリアのマップ(×がモンスター出現)



《第２図》悪のエリアのダンジョン(×がモンスター出現)

コードだけれども，善と悪どちらのアクセス・コードなのかな? 両方ともモンスターとエンカウントしない扉の字をメモしておいて，善のエリア(**第1図**)では右側には数字をそのまま，左側にはアルファベットを逆さまに(つまり出現した番号がACCならばCCAという具合に)入力すれば大丈夫。つぎに悪のエリア(**第2図**)はちょっとやっかいなんだけれども，出現しなかった扉の字全部をチェックしておいて，今度は左側には数字を足したもの，そして右側にはアルファベットを数字で置き換えたもの(Aならば1と順番に)をやはり足し算して，その答えを入力すればこのクエストはクリアできるよ。まだまだゲームは序盤(なんせ，M&M2をクリアするのに最低100レベルは必要だとか…)。気合いを入れてガンバロー!

ウィザードリィ4

Q 青木さん，こんにちは。ボクは『ウィザードリィ4』を買ったばかりなんですが，ゲームが始まってすぐにハマッてしまいました。地下10階のワードナの墓からでれないんです。もしかして隠しトビラがあるのかもしれないと思ったんですが，MILWA等の呪文がないのでダメでした。召喚したモンスターは，ZONBIEとGAS CLOUDとGARIAN RAIDERです。どうかお願いします。

〔住所不明・**フレッシュマン?才**〕

A はじまったばっかりのこんなところでハマッているようじゃまだまだ甘い，諸君たちの部屋さがし!って感じ。ここから脱出するのは，超カンタン。フレッシュマンクンの思ったとおり，MILWAの呪文でもって隠しトビラを見つけちゃえばいいんだもんネ。だけど，ワードナはMILWAのような僧侶の呪文は使えないから，モンスターを召喚するとき，LEVEL1PRIESTを必ず召喚しなくちゃダメだヨ。あとは，戦闘になったときMILWAを唱えてくれるのを待つだけサ!

Q ボクは『ウィザードリィ4』をやっているんですが，地下7階のドリーム・ペインターの神殿を復活できなくて困っています。三つのくぼみにBLOOD STONE, LANDER'S TOURQUOISE, AMBER DRAGONをそなえることはわかっているのですが，そなえると雷撃で石を破壊されてしまうんです。どうすれば，石を破壊されなくなるのか教えてください。それと，地下6階で召喚できるモンスターでおすすめなものも教えてください。

〔東京都稲城市・**元老ガザ?才**〕

A ドリーム・ペインターの神殿を復活させるには，三つの石をそなえればいいわけなんだけど，この石はただそなえるだけじゃダメなんだ。それぞれの石に秘められた力を開放しないと，祭壇は受けつけないってワケ。

つぎに地下6階でおすすめのモンスターだけど，まず絶っっっっ対に召喚したほうがいいのはWIGHT。こいつが4匹いた日にゃもう強いのナンノ。2番めのおすすめはBISHOP! こいつらはMADALTOなんか使ってくれるんでスキ。最後は，LIFE STEALERかNIGHT STALKERのどっちか。質より量って人はNIGHT STALKERを，量より質って人はLIFE STEALERをおすすめしますヨ。

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。ボクはX1の『ウィザードリィ4』をプレイしているんですが，地下6階から地下5階へいく昇り階段がどこにもなくて困っています。E13N2にいる魔法使いが関係あると思うのですが，何回やっても勝てません。ちなみにGOOD HOPE CAPEは取りました。どうかお願いします。〔神奈川県川崎市・**古城 誠?才**〕

A そのっとお——り!! 地下6階より上にいくにはE13N2にいるJESSE THE SMITHって魔法使いを倒さなきゃならないんだ。でも，ハッキリ言ってコイツは超超超超強—いっっ! ボクなんかもコイツを倒すのにエライ苦労したから古城クンも苦労してくださいネ。先制攻撃できれば勝てるカモしれないし!? そんでJESSE THE SMITHを倒すと，E17N4にワープさせられるんだけど，そのワープしたところに階段ができてるってワケさ!

ソーサリアン

Q レスキュー隊のみなさま，こんにちは。ボクは『ソーサリアン』のシナリオ1レベル1の，「消えた王様の杖」で行きづまっています。機種は，PC-8801です。

さて，質問の場所ですが，酸のしず

くの部屋のボタンのところまで，どうやったら行けるのでしょうか? 初心者なので何をしていいのやら，さっぱりわかりません。

ロッキー引本さん，どうか教えてください。

もし，このハガキがボツになったらボクはどうしたらいいのでしょう……!? どうか頼みます。

〔福岡県粕屋郡・**小田秀樹?才**〕

A まったくぅ～! 「ボツになったら，どうしたらいいのでしょう……!?」なんて，ボクにとって脅迫(きょうはく)だよ! だから，おもわずレスキューしちゃったヨ。

さて，酸のしずくへの行きかただけれども，『ソーサリアン』をやり込んでいる人にとっては，本当にカンタンなことなんだ。小田クンは，自分でも言うように初心者のようだから，ていねいに教えてあげるネ。

まず，何個かあるトビラをマッピング(?)でもしながら，なんとか，長い橋のあるところまで行く。たどりついたら，この橋の中心のタイマツの下でジャンプするんだ。すると，ホラ!

でも，ここからが，重要。橋が消えて下に降りたら，カベに無数の穴があいているだろう。実は，この穴の中の一つが，ぬけ穴になっているんだ。まぁ，ここまで教えれば，おのずと酸の海のスイッチまでは行けるんじゃないかナ!?

あと，『ソーサリアン』を解く上でのコツだけれど，まず気になる物体があったら，とにかくその下に行きジャンプしてみる。また，人がいたら，とにかく話しまくって同じメッセージがでてきても，何回かは反復してみよう。そして，テクニックの面では，2段ジャンプをバッチリ身に付けること! もし，どうしても2段ジャンプができなかったら，「日本ファルコム」がユーザー・サービスとして，プログラムディスク Vol.1というのを販売していて，これを使用すると2段ジャンプが手軽にできるようになるんだ。買いたい人は，「ファルコム」さんに連絡してみてネ!!

Q 『戦国ソーサリアン』の「家康の章」をPC-88FRでプレイしていますが，最後の家康の部屋に入ることができません……。

なんでも，その部屋に入る方法が書かれていた本があって，その本を邪鬼(じゃき)が燃やすとかいっていたらしい。というところまでは，わかっているのですが，城中捜しても何もありません。

また，雷の落ちたところなども調べてみましたが，なんの反応もありませんでした。どうか，教えてください。

〔愛知県知多郡・**OF－1 15才**〕

A ひっさしぶりーの，『戦国ソーサリアン』だけれども，『ピラミッド～』をプレイする前に，やっておきたいシナリオだからね。

さて，その部屋に入る方法だが，OF－1クンの言うとおり，それに関する書物を捜すっていうのが大正解!

でも，キミも知ってのとおり，すでにこの書物は，燃えてしまっているのだ。しかし，安心して，それの灰が残っていれば大丈夫だからサ! そしてその灰のある場所だけれど，邪鬼が本当の姿にもどる前は，誰の姿をしていて，どこに立っていたか? 思い出して，立っていた場所のあたりを捜してみてちょうだい。



〔兵庫県三木市・**Gilgames16才**〕

A ギルバレスを倒すのみ!って感じのときに，妖精フィレンのところにもどると，この「勇者の友」がもらえるんだよね! まだ，もらっていない人は，もらいにいくべし (別にたいして役に立たないけどネ)!!

ところで，この「勇者の友」の効果だけれど，HEALの魔法がかかっているヨ。

ハイドライド3

Q ボクは，PC-88版の『ハイドライド3』をプレイしています。

ボクは，「光の剣」を手にいれたいのですが，地上やハーベルの塔を何回捜してもありません。

ボクは，「銀の剣」が必要かと思ったけれど，それもなくて困ってます。

レスキュー隊のみなさん，お願いします。

〔北海道河東郡・**増田義明13才**〕

A おお～っと!! 増田クン。キミは，山下先生のチャレンジ! AVG&RPG [IV] を読んでいないのかい! この本を読めば，バッチリこの質問はわかったのにナァ～!

とにかく，「光の剣」のある場所だけれども，いくら，やみくもに地上や塔を捜したって見つかるハズがないじゃないの! はっきりいって米つぶを数えるよりも大変だゾ!!

ズバリ，言っちゃうと，ハーベルの塔の113階のエレベータの中に落ちている。

また，ちなみに，「銀の剣」だけれども，第1期ロットの製品の中では，絶対に見つけられないので，あしからず……。

ザ・スキーム



〔東京都足立区・**足場とーる?才**〕

A はい! 関係ないです。って感じでくだらないレスキューだったけれども，はっきり言ってボクは，このハガキをのせたかったのだ。だって，とってもウマイんだもんネ。

ところで，ハーディも倒せないみたいだから，戦うときのアドバイスをちょっとネ。とにかく，ハーディとの戦闘中は，体力がどんどん減っていくけれども，あせらずに落ち着いて，できるだけ移動せず，一定の位置にいて弾

を撃ちすぎないようにしよう。返し弾というか，はね返ってくる率が増えるから……。

レトロAVG&RPG

★引本：はい！　今月のレスキュー・コーナーだけれども，『イース』の3作目の広告ものるようになった記念と言っちゃあなんだけど，『イースⅠ』のレスキューを2本ものっけてしまいました。

それにしても，『ワンダラーズ・フローム・イース』。本当に楽しみですよネ～!!　あぁ，待ちどおし～!!



〔広島市・チャーム・カント?才〕

A 質問の内容で，「ワープさせられ，でられません」というのは，たぶん，ドギーに助けだしてもらえないことではなく，上にあげれないということと思ってレスキューしていくネ。

さて，まず，なぜ2の3体の黄金像のところに行くとワープさせられてしまうのかというと，キミが善だからなのだ。ここを通るには，邪悪(じゃあく)な者でなければならないのだ。それでは，どうやって邪悪な者になるのかというと，名前からわかるとおり，「エビルリング」をつけるのだ。しかし，このエビルリングだけだと，邪悪な力により身を滅(ほろ)ぼされてしまうので，あるアイテムと共に使用するのだ。何個かの組み合わせがあるけれども，たいした数じゃないので試行錯誤(しこうさくご)してちょうだいネ。

Q ボクは，『イース』をプレイしているのですが，一番最後のボスが，どーしても倒せません。

ダメージも少ししか与えられないし炎はよけられないし……。

ちなみに，剣，盾，ヨロイ，などは一番強いやつなのに……!!

どうか，カンタンに倒せる方法を教えてください。

〔神奈川県茅ヶ崎市・西萩勝彦15才〕

A 『イース』かぁ～！という声がでてしまうほど，古いゲームになってしまったネ。このゲームも……。なんでも，PCエンジンで，『イースⅠ』『Ⅱ』を合わせたCD-ROM版もでちゃうらしいネ。

そして，この最後のボスである，ダルク＝ファクトの倒しかただけれども西萩クンは，最強の武具を使用しているからといって，ファクトを倒せると思っているらしいけど，実は，ファクトを倒すには，特別な物質，クレリアでできた剣でしか倒すことはできないんだ。クレリアといってもわからないようだったら，ヒントをあげるネ。クレリアは，銀色をしているんだ！

読者間レスキュー

Q ボクは，今『サバッシュ』をプレイしています。「うぉぉー！」と言ってギャリバス3兄弟を倒し，ドルゲスタン大陸へ突入しました。しかし，南ドルゲスタン大陸ではやっている，「不幸の手紙」が手に入りません。一応，南ドルゲスタン大陸の町や砦(とりで)はすべて見てまわりました。ある娘が言っていた，「黒い風船のひもの先に紙きれがついていた」というのがあやしいと思うのですが……。

せめてヒントだけでもください。ちなみにレベル40です。

(89年5月号掲載)

〔京都府長岡京市・松田英明16才〕

A 5月号の松田英明さんの質問にお答えします。

実は，「不幸の手紙」は，町や砦に落ちていたり，もらえるわけではないのです。

サバッシュの地上を歩いていると，いたるところに「マーディーの独言倶楽部」ってありますよね。そこで手に入るのです。

南ドルゲスタン地方の砂漠などを歩いていると「黒い風船に結びつけられた……」というメッセージがでて手に入ります。

〔滋賀県甲賀郡・WABA14才〕

Q ボクは今，『サバッシュ』をプレイしているのですが，女王ラザの部屋まで来て，ラザに「ホワイトルビー」を持ってきてと頼まれたのに，どこにあるかさっぱりわかりません。ある情報によるとラザと話した後，その上の右すみの壁にとびらがでてくるというのですけど，ボクの場合はダメなのです。

必要なものは，ほとんど持っていると思うのですが……。

どうかお願いします。

(89年7月号掲載)

〔愛媛県松山市・ラザの弟?才〕

A 7月号のラザの弟さんの質問にお答えします。

ホワイトルビーは，ドラゴン小国に住む，イエロードラゴンが持っています。

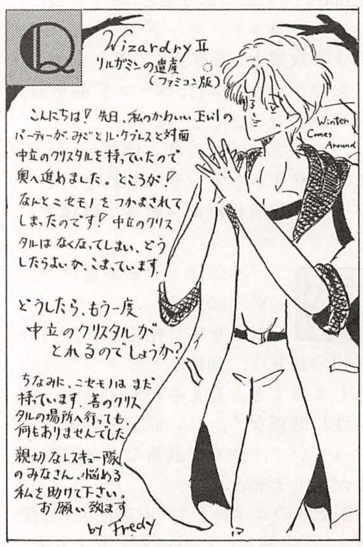
このドラゴンは，この小国の左下のところにいますが，あるアイテムがないとくれません。

あるアイテムは，「虹色の瞳」で北ドルゲスタンの宝石泥棒(どろぼう)の館(やかた)にいるアルバッタルというやつが持っていますがはじめにもらうのはニセモノなので，トーク・コマンドで「戦う」を選びます。すると本物のほうをくれます。

〔神奈川県横浜市・うばお14才〕

★引本：WABAクン，うばおクンどうもありがとう！

それでは，今月の宿題だぁあい！



〔北海道恵庭市・Fredy15才〕

★引本：ハーイ！　みなさん，このハガキにじゃんじゃん，レスキューのおハガキをちょうだいネ。あと，レスキューをしてくれる人は，できるだけ，はやく手紙orハガキをだしてちょうだい！　はやくついていないと，載せるものを選択することができないのでお願いしま——すネ!!

読者が創る……………………

ベーマガ㊙情報局

㊙ PC-98『大海令』の㊙（というほどでもないですが）。真珠湾攻撃作戦で，空母6隻，補給船6隻，残りを飛行機（とくに戦闘機）を選びます。そして，敵の基地を四つ以上占領したら，作戦をやめます。そのデータを本土防衛戦に引き継ぎます。

そして，ここでは空母2隻，補給船2隻を選び，残り8機は月光，あとは空母に艦載できるものや九八式陸上攻撃機を選びます。

そこで，2隻の空母を硫黄島に向かわせると，けっこう早く終わると思います（しかし，飛行機は自分で操作するほうがいいです）。

［三重県名張市・**パトレイバー14才**］

㊙ PC-98版『ティル・ナ・ノーグ』の究極の必勝法を見つけました。

まず金をためて，「ミュドの薬」を買い，飲みます。これをくり返し，魅力を600ぐらいまであげると，ロッド類（スチール・ロッド，ロッドなど）をつけたとき攻撃力が600以上になります。

お金がないときは，ベーマガ'88年5月号の㊙でためましょう。

これでプレイすれば，仲間がいなくてもクリアできる（かもしれない）。

［北海道札幌市・**竹下　巌14才**］

㊙ 『水滸伝－天命の誓い－』の必勝法です。

好漢を塞に招くとき，自分の州の武装度，訓練度をできるだけ高くしておくと，迎えるがわの兵力，武装度に関係なく，高い武装・訓練度になっていて，改めて武器などを買う必要がありません。

P.S.命令のコマンドで「内需拡大」を使うと，「委任」にしているときよりも，兵力，忠誠度が早くあがり，便利です。

［埼玉県大宮市・**恥多星御用16才**］

㊙ PC-88SRシリーズ『信長の野望・戦国群雄伝』の㊙です。

徴兵するときは，9人以下ですると忠誠度（民）がさがりません。

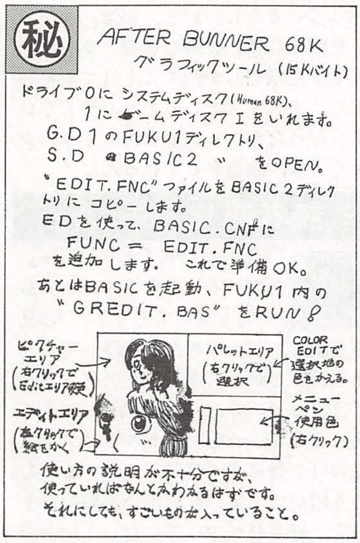
［高知市・**㊍?才**］

㊙ PC-88版『マスター・オブ・モンスター』で，なんと!というほどでもない㊙です。

リセットして立ちあげるときに，F6キーを押しながらだと，異常に早く立ちあがります。副作用として，ゲーム中いちいちファンクション・キーを押すたびにディスクを読みにいってしまいます。

なお，F7キーを押しながらだと，適当に早く副作用もありません。

［埼玉県久喜市・**松本茂樹?才**］



［愛知県西尾市・**小嶋健太朗17才**］

㊙ PC-88SR版『ソーサリアン』で，GOLDと経験値を楽にあげる方法。連射装置付きジョイスティックがあるとさらに楽。

1.不老不死のキャラを作る（4，5月号参考）。
2.ジョイスティックの連射装置をONにする（ない人は自ら連射）。
3.「時間を進める」のモードを選ぶ。
4.あとは，ジョイスティックの連射ボタンを押しっぱなしにして時間を進めればよい。

P.S.時間を進めると，年をとらずに経験値とGOLDを楽に得ることができる。

［茨城県猿島郡・**福沢浩亮15才**］

㊙ システムサコムの『ドーム』と『シャティ』（機種不明）を使った㊙。

1.『シャティ』を普通に立ちあげる。
2.『ドーム』のユーザー・ディスクを使って再開しようとする。
3.そうすると，ややおもしろい画面がでる。

［愛知県名古屋市・**石田健一16才**］

㊙ X68000版『めぞん一刻・完結篇』で簡単にエンディングを見る方法。

ドライブ0とドライブ1に，それぞれ『めぞん一刻』のNO.0とNO.1のディスクを入れて，普通に起動する。

A>echo off

とでたら BREAK キーを押し，コマンモードのコマンド待ちにする。

コマンド待ちになったら，

LADYR/S END

と入力し，リターン・キーを押す。そして，画面表示にしたがってディスクを入れ換えるとエンディングになる。

［福島県豊前市・**宇都宮勝美?才**］

㊙ X68000版『ライトニング・バッカス』のミュージック・モードを見つけました。

メサイヤのタイトルが消え，ライトニング・バッカスのタイトルが表示されたら，CTRL キーをしばらく押し続けてください。

MUSIC1～7のウインドゥが表示されますのでマウスで選んで，左クリックすると演奏を開始します。

右クリックでゲーム再開です。

［茨城県つくば市・**Yatsube?才**］

㊙ X1turbo版『スタークルーザー』のミュージック・モードを見つけました。

やりかたは，テンキーの5を押しながら，ジョイスティックの①またはⒶボタンを押し続けます。この動作をオープニング画面上で行なうと入ることができます。

ESCを押すとデモ画面にもどります。

［奈良県橿原市・**安田康伸19才**］

㊙ PCエンジン用『パックランド』の㊙です。

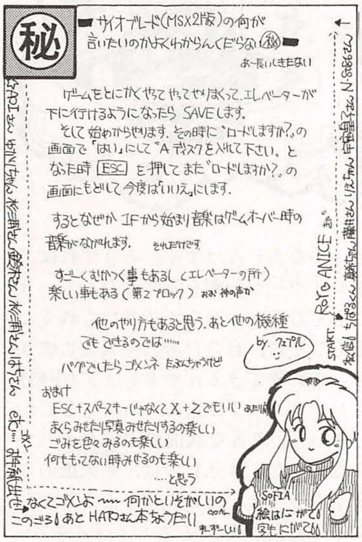
タイトル画面のときに，✚ボタンの方向キー（どこでもよい）と①Ⅱボタンを押しながらRUNすると，「きっしい，おすぎ，ゆり」とでます。

そして，また同じように✚ボタンの方向キー（どこでもよい）と①ⅡボタンをPush押しながらRUNすると，「GAME OPTION」とでます。ここで，MY PACのセレクト，面セレクト，ミュージッ

ク・モードができます。

また，面セレクトの画面でコントローラの上を10回押すと，「裏パックランド」がプレイできます。

［東京都大田区・中山智弘16才］



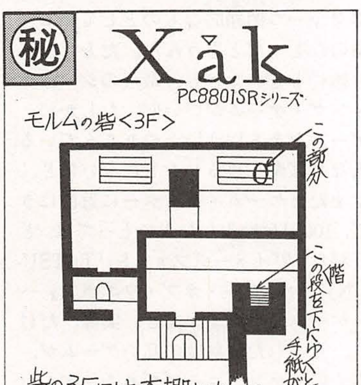
［岐阜県海津郡・クェプル14才］

秘 セガ・メガドライブの『ファンタシースターII』のとてつもなく，しょーもない㊙です。

普通にゲームをはじめ，最後のボスを倒してエンディングを見ます。見終わったらボタンを押し，タイトルにもどしてデモを待ちます。すると，デモの川に水が流れています。

もう一つ，デゾリス星に行ってからモタビア星のオプタノのミュージシャン「アバンチーノ」に会いに行くと，曲の数が増えています。

［大阪府枚方市・ZAAこと中村?才］



［福島県双葉郡・渡辺聖也16才］

秘 セガ・メガドライブ『ファンタシースターII』で，シルカを連れてセントラル・タワーをでたり入ったりしていると「ビジフォン」という，どこでもセーブできるアイテムが手に入ります。

これは，セントラル・タワーをでたときにシルカがいなくなるまで，ずっと続けてください。そして，自分の家に行くとシルカがいて，シルカのアイテムを見ると「ビジフォン」があります。

［静岡市・望月則彰17才］



［滋賀県草津市・酢田亜　戸例打?才］

秘 やっぱり，ありました! X1turbo版『テトリス』の㊙です。

ESC キーを押しながら立ちあげると(実際は，BPSというロゴのつぎにでるTMAND © 1987,ACADEMY…と表示される画面のときに ESC を押す)，TEST MODE(テストモード)に入ります。ぬけるには，スペース・キーを押します。

また，ゲーム中，ESC キーでポーズをかけている間，0 1 2 3 キーで曲を選択することができます。

0 :SILENCE
1 :TECHNOTRIS
2 :KARINKA
3 :TROIKA

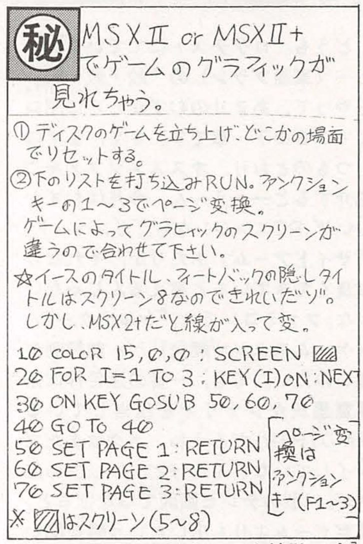
つぎに，もう一つの㊙です。

まず，X1用BASIC(たぶん，どのBASICでもよいと思う)を立ちあげます。そして，FILESでディレクトリをとって，その中の「Device dump.Uty」を実行します。つぎに，ディスクを『テトリス』に入れかえて，0↵で内容を見てみましょう。

すると，画面右のほうのキャラクター・コードのところにX1ユーザーには，とても悲しいメッセージが書かれています。どんなメッセージかは，自分の目で確かめてみてください。

P.S.なんの役にも立ちませんが，テトリス実行中に，他のレベルなどをロードするためディスク・アクセスにいったとき，BASICのディスクを入れておくと，超バグッた画面でゲームをすることができます(ブロックはちゃんと見えるヨ)。

［奈良県生駒市・森　芳生?才］



［北海道室蘭市・松山靖弘16才］

編集部からのお願い

㊙投稿の際は，それができた機種名を必ず明記してください。また，あるキーをいくつか押すことでできる技などは，どの場面のどういう状態のときに押すと成功するのか，できるだけくわしくお書きください。

BASICあるいはMS-DOSのコマンドを入力するものなどは，文字のスペースを空けるのかどうかわかるようにお願いします。

㊙情報大募集

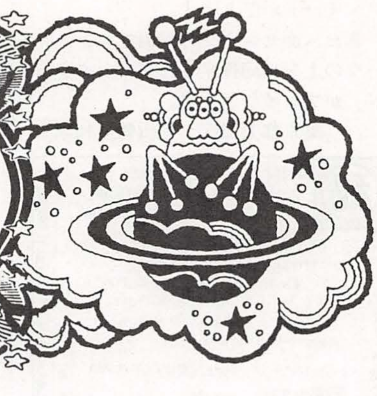
このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。みなさんが自分で発見したテクニックをドンドンご応募ください。

くれぐれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



どうも。ロケテストにでているタイトー（東亜プラン）の『鮫・鮫・鮫』をやって，あまりのむずかしさに閉口している山下　章です。さて，まずはいつものとおり，オススメソフトをご紹介すると――う～ん，今月はむずかしいぞ。PCエンジンなら，『ガンヘッド』『サイドアーム』あたりが，それなりに良くできていると言えるんじゃないかな。ファミコンでは，『ケルナグール』（ゲームスタジオ開発）が，前評判が高いみたい。でも，一番の注目作は糸井重里氏がシナリオを担当している『MOTHER』だろうね。ボクはまだプレイしていないんだけど，マップの広さが，14型のテレビ画面でつなげると，東京ドームよりも広いという噂を聞いて，ちょっとビリビリきている。はたして……？　あ，忘れてた。ゲームボーイの『テトリス』は，2人で遊ぶと熱いぞ。

P.S.たくさんの誕生日プレゼント，ありがとうございました。大切に保存させていただきます。

マニアでない立場から RPGへの意見

山下さん，こんにちは。ホンキ・ホンネのページは，毎月読ませてもらってます。最近，CRPGの論争が，ついにはRPG本来のゲーム性やテーブルトークとの関わりにまで発展しているみたいやけど，ちょっと「マニア」でない立場から意見を言わせてください。

「RPGはプレイヤーが役割を演ずるゲーム」か否か，論争の中心はそもそもここに在るようなんやけど，たしかに自分がゲームの主人公になって冒険をすることができたら，それは本当にすばらしいことやと思う。でも，なんでわざわざ人間相手のテーブルトークRPGみたいに，プレイヤーは自発的に主人公に成りきって，一生懸命状況を想像して遊ばなあかんのかな？「たかが」パソコン・ゲームに，そこまで要求されな遊ばれへんなんて，おかしいんやないか？

『バック・トゥ・ザ・フューチャー』という映画を見たことがありますか？主人公が過去にタイムスリップするという話やけど，あの現実にはありえないような話を，拳握ってハラハラしながら見た人って，けっこう多いと思うんやけど，どうやろ。少なくともそれは，主人公と同化したことなんやと思う。そういうのはパソコン・ゲームに期待したら，あかんのかな。映画とこれは別モンやから，比べられへんかな。でも，ゲームという枠にとらわれて，いつも能動的に働きかけなければいけないものなんやったら，RPGはもうすでに限界を見ているのとちゃうか？　敵を倒して登場人物と話をすれば，プログラムのフラグが立って物語が展開する――RPGにはそれだけしか残らへんのとちゃうか？　今あるRPGはみんなゲームマニアの人たちしか楽しまれへんやろ。あのドラクエさえ，途中で投げだす人がおるんや。そんな人にはRPGをする資格はないんか？　救いの手はないんか？

自分はマニアという言葉を安易に使うのは嫌いや。マニアというのは，そのことの本当の「良いこと」を知ってる。ところが最近の自称「マニア」には，ただやみくもにひとつのことだけに，いくらでも時間を費やしていられる人たちや，すばらしいストーリーがなくても（つまらない話でも）ゲーム・システムさえ良ければ，そのゲームが良いという人たちがいる。そうやないはずや。RPGがゲームであろうがなかろうが（いや，むしろそんなことは問題やないのかも知れへん），自分が主人公である「物語」なんであれば，その人を魅了するだけのすばらしいストーリーと演出で，プレイヤーを引っ張っていかなあかんはずや。そうすれば，プレイヤーが役割を演ずるなんていうこともなしに，途中で放りだされることもなしに，自分たちは主人公に成りきって冒険できるんやと思う。（中略）

コンピュータは決められたことしかできへん。そんな状況でRPGにすべての想像力を注ぎ込むのは，並大抵のことやあらへん。自分にはとてもそんなことはできへん。「たかが」パソコン・ゲームなんて言ってすみません。でも，「たかが」がなければ「されど」はないんや。ホンキ・ホンネなら，山下さんなら自分のホンネを聞いてもらえるかもしれない，そう思ってワープロに向かった次第です。

〔大阪府堺市・平田康憲19才〕

■山下：大阪弁での投稿ってのも珍しいね。味があっていいじゃん（横浜弁）。それにしても，なかなか鋭いところを突いている。ボクもかねてから考えているんだけど，マニア内でしかウケない作品が（たとえどんなに「良いゲーム」と呼ばれるものであっても）数多く存在しているってことが，ゲーム業界を今一つ閉鎖的なものとしている理由のひとつだと思うんだ。たとえば，冒頭にも書いたけど，最近のシューティング・ゲームがいい例。たしかに，ゲームをある程度以上やりこんでいる人ならば楽しめるかもしれないけど，たまたまゲーム・センターに遊びにきて，100円を投入した人にとっては，どうだろう？『イメージファイト』『TATSUJIN』『マスター・オブ・ウエポン』――ゲームになりませんぜ，実際。だけど，そうした難易度の高いゲームが，多くのファンのニーズであることも，これまた事実だ。「ヒット作を作りたい」⇨「ファンの人気を得たい」⇨「難易度の高い作品を作ろう」――この連続した発想は，今後も決してとぎれることはないだろう。

RPGでも同じだ。CRPGをTRPGのよ

うにしよう――この提案自体が，マニアックな発想以外の何物でもないとボクは思うのだ。

ゲーム・プレイヤーは，あまりにも成長しすぎてしまった。その欲求を満たすためには，ゲームはひたすらマニアックな道を転がり落ちていくしかないのだろうか？ ゲームをやらない人たちとの格差が広がれば広がるほど，先月号にあった「ゲームが芸術・文化として認められる日」は遠のいていくような気がするんだけど……。考えすぎかな？

サイバースティックはGOODです

この頃，ビデオゲームからパソコンへの移植が多いですね。『アフターバーナー』『アウトラン』『スーパーハングオン』etc.…。ボクもごたぶんにもれず，これらのファンです。But！ こうした体感ゲームを移植しても，なにかムナシイだけだと思いません？ いくら中味を似せても，グリングリン動く筐体がないと，おもしろ味は半減（いや，それ以下）だと思います。

まさか筐体付属で売るわけにもいかないでしょうし……。ですが，あれ，そう，あの『アフターバーナー』用のインテリジェント・コントローラ（サイバースティック）!! あれはユーザーのために最大限に考えられたものでしょう。あのゲームのファンは，泣いて喜びますね（しかしボクは，MSXしか持っていないのであった。うるうる）。体感ゲームを移植するときは，ぜひこうした＋α（プラスアルファ）の要素がほしいですね。それと，できることなら，あんな筐体なしでおもしろいゲームを作ってほしいものです（とくにセガさんには）。

〔石川県能美郡・**いちゃもんブースカ 15才**〕

■**山下**：体感ゲームっていうのは，もともとあの筐体と合わせて考案されたものだから，移植版が見おとりするのは仕方のないところだろうね。『アウトラン』をジョイスティックでやったって，ちっともおもしろくないだろうなあ。

ま，インテリジェント・コントローラは，そうしたギャップを埋めてくれる，ひとつの道具ではあるね。ちなみに，アレは，MSXにもつながるぞ（アタリ端子のマシンならすべてOK）。もちろん，それ対応のソフトがなければダメだけど。

☆山下　章イベント情報!!

さあ，いよいよ夏休み。海や山もいいけど，1日ぐらいイベントに参加して楽しんでみてはどうかな？ なお，8月には沖縄と東京でも予定されているぞ（くわしくは次号で）。そうそう，急に行なわれた7月1,2日の鹿児島イベントにきてくれたみなさん，どうもお世話さまでした。

●パソコン夏祭りin高松
日時：7月23日(日)　13:00〜16:00
場所：野田屋電機2Fフロア（高松市丸亀町商店街内）
問い合わせ先：
野田屋電機（☎0878-51-4545）
※高松近郊に住んでる人，ぜひ集まってください!!

●X68000inテクノ・サマーフェスティバル
日時，場所：
7月27日(木)　11:00〜13:00,
14:00〜16:00
テクノ大須（☎052-252-0181）
7月28日(金)　13:00〜16:00
テクノ豊橋（☎0532-52-1231）
※もう好例になった，名古屋・豊橋地区でのイベントだ。今回はテクノ名古屋ではなく，栄電社テクノ大須で開かれるのでまちがえないように。スペシャル・ゲストも登場するぞ。

●X68000フェアin徳島
日時：8月6日(日)　10:30〜12:30
13:30〜15:30
場所：シャープエレクトロニクス販売徳島支店・4F会議室
（徳島市中常三島町3-11-14）
問い合わせ先：
シャープエレクトロニクス販売(株)徳島支店
（☎0886-53-4171）

エトセトラ

先日，私の弟（小4）が『ロックマン2』をクリアしました。はっきり言ってこのゲーム，Goodです。かわいいキャラクター，それぞれちがった趣（おもむ）きの面，そしてあの音楽……。カプコンの曲は『魔界島』のときから，いいなって思ってました。マーメイド島のあの曲が聴きたくて，何度弟にすがったことか……。『ロックマン2』での私のお気に入りは，ウッドマンの面の曲。あのイントロのリズムが好きです。コナミのリズムもいいけど，カプコンもいいなっ。

〔北海道恵庭市・**Fredy 15才**〕

■**山下**：ちょっぴりむずかしいけど，『ロックマン2』は名作だよね。親玉を倒すと，その必殺技が自分のものになるってアイデアには感動したっけなあ。

読者の座談会，とてもいい企画だと思います。しかし，残念ながら私は四国に住んでいるので，とても電波新聞社まで行けない!! なんたることだ。そのぶん，他の出席するみなさんが，すばらしい座談会を行なってくれることを期待しています。みなさん，山下さんたちにビシバシ鋭い質問をしちゃいましょう!!

〔愛媛県松山市・**戸田恵美理 16才**〕

■**山下**：うっ。『AVG&RPG Ⅴ』のことを言われると，胸がズキリと痛む。今回こそは発売日に遅れないようにしなければ……。ま，それはいいとして，先月に引きつづき，『チャレンジ！AVG&RPG Ⅴ』に掲載予定の「ホンネで討論・読者の座談会」の参加希望者を募集しちゃおう。条件は，電波新聞社までの交通費を自分で負担できる人。開催日は，夏休み中の1日。厳正（げんせい）な審査（しんさ）を行なったのち，参加決定者には電話連絡をさせてもらいます。日頃からゲームについて言いたいことがある人は，どしどし応募のほどを。

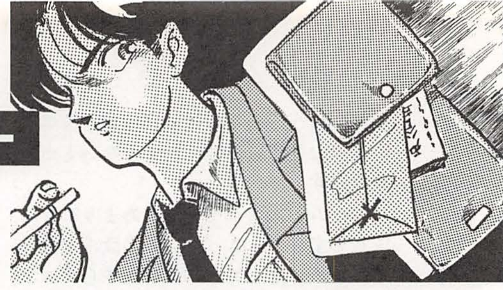
▶**応募方法**：ハガキに住所，氏名，年令，職業，電話番号と，あなたが言いたいこと，聞いてみたいことを要約して書いたうえで，「読者の討論会参加希望係」まで送ってください。しめきりは7月15日必着にさせてもらいます。

応募方法

みなさんが日頃感じている，ゲームに対する意見・感想等を以下のあて先まで送ってください。このページに載っている他の人の意見について，あるいはカラーページでやっている「山下　章のホンキ・ホンネ」について自分の意見を主張してもOKです。

鋭い切れ味を持ったすばらしい投稿お待ちしています。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係



Ⓒ手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

選ばれし者

by 庄田雄二

STORY

あなたは，ごく平凡な社会人。ある日，道を歩いて何げなく財布を拾ったことで，あなたはアドベンチャーの世界へと引き込まれてしまった。あなたは，さまざまな試練に耐え，目的をはたすことができるか？

1 財布を拾った。
とどける➡11
中を調べる➡31

2 「よし，一緒に行ってやるよ」と言ってくれた。
一緒に行ってもらう➡60
やっぱり1人ででかける➡22

3 岸に向かって泳ぐ君，しかし，敵は先に上陸していた。君にめがけて銃が火を吹いた……。
ゲーム・オーバー

4 相手の態度が変わった。「あなたこそ，私達が捜していた，悪魔を封じる力を持つ者です。お願いです。カギをにぎる『魔の家』へ行ってください」とたのまれた。
「魔の家」へ行く➡51
行かない➡103

5 2階は大広間になっていた。
床を調べる➡84　壁を調べる➡26
家具を調べる➡99

6 森の中に小屋を発見した。
中に入る➡16
無視する➡96

7 逃げようとしたが，壁の穴にすいこまれてしまった，君はもうもどれない。
ゲーム・オーバー

8 何とかつかまえることができた。これからどうする？
人質にして交換を要求する➡65
服をとり替えて相手に近づく➡53

9 君はついに悪魔のツボのある部屋についた，この部屋のどこを捜すか？
壁を調べる➡20　祭だんを調べる➡59　天井を調べる➡54

10 入口が自動的にしまり，君は永遠に閉じ込められた。
ゲーム・オーバー

11 君は何の冒険にも会わず，ごく日常的な生活を送った。
ゲーム・オーバー

12 突然，男にピストルをつきつけられた「悪いが一緒に来てもらうぞ」
一緒に行く➡32　逃げる➡55

13 何とか無事にもどれたが，けっきょく謎は何も解けないままだった。
ゲーム・オーバー

14 中に入ると，まず2階への階段が目についたが……。
1階を調べる➡81
2階にあがる➡62

15 カギを穴に入れたとたん，君の体にショックが走った，高圧電流が襲ったのだ。　ゲーム・オーバー

16 中に人がいた。「私もツボを捜している。森の中の洞くつにあるのはわかっているが，私では行けない。お前が私のかわりに行ってくれないか」と言われた。
言葉を信じていく➡75　信じずに別の道へ行く➡96

17 けものが群れをなしている，幸い君は小屋で武器をもらっているが？
戦う➡58　回り道をする➡48

18 地下の迷路に迷いこんでしまった，二度とでられない。
ゲーム・オーバー

19 「ウソをつくな，ボスはきていない。お前はニセ者だな！」そう言ったと同時に男の剣は君をつらぬいていた。
ゲーム・オーバー

20 壁にかかれてある絵の一部がくずれている。どうやらここに秘密がありそうだ。
たたいてみる➡10　押してみる➡39

21 調べてみると，どうも古代の文字で書かれているようだ。資料が必要だ。
図書館へ行く➡50　専門家をたずねる➡73

22 指定の場所に行った君はそこで待っていた男に封筒を渡した。「ご苦労さま，どう，メシでもおごろうか？」男はそうさそってくれたが……。
一緒に行く➡88　ことわる➡12

23 帰り道，君は何者かにつけられているのに気づかなかった。暗い道に入ったとき，君の運命は終わった。
ゲーム・オーバー

24 青い箱の中には紙が入っていた。見たこともない字だが，君にはなぜか読めた。そこには「この文字が読める者は悪魔を封ずる力のある選ばれし者なり」と書かれてあった。
誘かいした相手にこのことを言う➡4　だまっている➡71

25 廊下を進むと，左右に部屋があり，前には2階へ行く階段がある。
部屋を調べる➡68　2階へ行く➡62

26 壁の一部がはずれ，君はまっさかさまに下に落ちていった。
ゲーム・オーバー

27 銀のツボに手を入れると突然痛みが走った。あわてて手を見ると毒虫がかみついていた。君はあと一歩のところで目的を達成できなかった。
ゲーム・オーバー

28 相手がだまされているうちに，とらえられていた男を助けだした。
一緒に行動する➡49　別行動をとる➡9

29 敵は強かった，君では歯がたたない。　ゲーム・オーバー

30 逃げる途中の道が二つにわかれていた。
右へ行く➡9　左へ行く➡72

31 中には名刺と封筒が入っていた。
名刺のところに電話してみる➡64
めんどうだから捨ててしまう➡11

32 君は車に乗せられた。どこを走っているのかわからない。やがて車は止まった。ふと見ると男は油断しているようだ。
すきを見て逃げる➡55　そのまま乗る➡40

33 君は島にでかけて行った。ところが島に着くと，あやしい男達が先に上陸していた。隠れようとすると，その前に見つかってしまった。
わざとつかまる➡94　逃げる➡78

34 「何であんなところでおぼれていたのかね？」助けてもらった船の船長にたずねられた。
今までのことを話す➡56　ウソを言う➡13

35 階段がくずれ落ち，君は下じきに

なった。　　　　ゲーム・オーバー

36　「あいつ逃げる気だな」見はっていた男が君を撃った。

ゲーム・オーバー

37　壁の一部が開いて，別の通路を見つけた。その通路を進んでいくと，１人の男を２人の番人がしばりあげているのが見えた。

でて行って救うために戦う➡29

ようすを見る➡69

38　突然，頭上からけものが襲ってきた。君は逃げられない。

ゲーム・オーバー

39　壁が開き，中から二つのツボがでてきた。

金のツボを調べる➡105

銀のツボを調べる➡27

40　車が止まった。降りるとそこは港で，船があった。そこに乗せられそうである。

おとなしく乗る➡80　海にとび込んで逃げる➡87

41　箱を開けると中から毒ガスがでてきた。　　　ゲーム・オーバー

42　浜を歩いていると，何か光るものを見つけた。

掘って調べてみる➡57

無視する➡101

43　隠れようとしたときに音をたててしまった。「何者だ！」君は見つかった。

逃げる➡30　わざとつかまる➡83

44　壁から槍がとびだし，君を刺した。

ゲーム・オーバー

45　誰に相談するか？

ケンカに強いA➡２　推理マニアのB➡79

46　中にはとくにあやしいものはない。ふと見ると机の上に二つの箱があった。

赤い箱を開ける➡61　青い箱を開ける➡74

47　下への階段は行き止まりだ。もどろうとすると突然入口が閉まり，君は閉じ込められた。

ゲーム・オーバー

48　君は洞くつの前にたどりついた。中に入って行くと何か聞こえてくる。どうやら壁の中から聞こえてくるようだ。

壁を調べる➡37　そのまま進む➡18

49　一緒に行動をしているうちに行き止まりに来てしまった。もどろうとすると男は突然持っている刀で君を刺した。「悪く思うな私が最後の番人なのだ」

ゲーム・オーバー

50　図書館で調べていると，１人の女性がのぞきこんできて，こう言った。「この文字は私の父が研究している文字です。来ていただければわかります」と。

一緒に行く➡85　１人でやるからとことわる➡23

51　「魔の家」に着いたが，どこから入る？

正面から➡14　裏口から➡92　秘密の入口を捜す➡102

52　壁を動かそうとするとどこからか矢が飛んできた。

ゲーム・オーバー

53　近づくことに成功したがどうもじゃまだ。ウソを言ってもう１人の番人を追い払いたいのだが，何と言うか？

「あやしい奴がいるようだ」➡28

「ボスが呼んでいる」➡19

54　調べようとして台の上に乗ったが，その台がくずれ頭を強く打ってしまった。　　　ゲーム・オーバー

55　「逃げられると思ってるのか」男の銃が火を吹いた。

ゲーム・オーバー

56　船長は急に顔をくもらせた。「残念だが君を帰すわけには行かない。我々と一緒に来てもらいたい」と言われた。

ことわる➡70　行く➡94

57　掘ってみるとビンがあり，その中に地図が入っていた。

地図のとおりに行ってみる➡75　無視する➡101

58　君は勇敢に戦ったが，あまりにもケモノは大群すぎた。

ゲーム・オーバー

59　祭だんを調べると，２枚の紙があり，それぞれちがうメッセージが書いてある。どっちを信じるか？

赤い竜の絵を押せ➡39　青い竜の絵を押せ➡44

60　２人で待ち合わせの場所へ行ったが誰もいない。と，遠くから音がしたかと思うと，君の頭に激しいショックが走った。隣りのビルの屋上ではライフルをかまえた男がこうつぶやいた。「悪く思うな，深入りされては困るのでな」　ゲーム・オーバー

61　箱の中には地図がある。この地図に書いてある島がすべての秘密を解くカギだ。

島に行ってみる➡33　行かない➡86

62　２階に行く階段の手すりに何かスイッチのようなものがあった。

スイッチを入れてみる➡35　さわらない➡５



63　川を下っていくと急に身動きができなくなった。底なし沼だ，君は沈んでいく。　　ゲーム・オーバー

64　「拾ってくれてありがとうございます。すぐに封筒を持ってきてください。ただし１人で」と言われた。

１人ででかける➡22　友人に相談する➡45

65　「仲間はこちらが預かった。人質の交換をしろ」君は要求した。しかし，相手は要求に応じず，君を攻撃してきた。君に勝ち目はない。

ゲーム・オーバー

66　どうやら敵はあきらめたようだ。しかし，ただよっていると別の船が近づいてきた。

乗せてもらう➡34　やりすごす➡98

67　壁の一部が開いた。そこには穴があった。その穴から声が聞こえる。「この穴は悪魔のツボのある場所に一瞬にして行けるブラックホールだ，さあとびこめ！」

とびこむ➡48　入らない➡７

68　部屋を調べていると突然天井が落ちてきて下じきになった。

ゲーム・オーバー

69　１人の番人がこちらのほうに向かってきた。

やりすごす➡43　つかまえる➡８

70　「そうか，では死んでもらおう」船長の目が冷たく光った。

ゲーム・オーバー

71　どっちの方向へ行くか？

上流のほう➡48　下流のほう➡63

72　逃げ回っているうちに，もとのところへもどってしまった。「手こずら



せやがって」君は番人につかまった。
ゲーム・オーバー

73 2人の専門家のうち，どちらをたずねていくか？
A博士➡85　B教授➡91

74 箱を開けると突然爆発し，君もふきとばされた。　ゲーム・オーバー

75 道を進んでいくと，途中にわかれ道があった。
右へ行く➡89　左へ行く➡97

76 川を渡っていると突然痛みを感じた。このへんには肉食の人喰い魚がいたのだ。君は気づくのが遅かった。
ゲーム・オーバー

77 君はそのまま見知らぬ国に連れて行かれ，帰れなくなった。

78 「逃げるぞ，撃て！」男達の声とともに，銃声が聞こえ，君の頭部は正確にうち抜かれた。
ゲーム・オーバー

79 一緒に封筒を調べることにした。中から暗号のような文と住所を書いた紙がでてきた。
暗号を解く➡21　住所をたずねる➡82

80 君は船底に押しこめられた。ふと見ると，二つの箱が目についた。
赤い箱を開ける➡41　青い箱を開ける➡24

81 調べているうちに突然底が抜け，落とし穴に落ちた。
ゲーム・オーバー

82 住所の家は空家だった。
帰る➡23　中に入って調べる➡46

83 すきを見て逃げようとわざとつかまったのが甘かった。「お前は悪魔のいけにえになるのだ」男は冷たく言った。それが君の聞いた最後の言葉だった。
ゲーム・オーバー

84 床の一部が開き，二つのボタンを見つけた。
Aボタンを押す➡67　Bボタンを押す➡93

85 博士はその文を読んでくれた。それによると「悪魔がよみがえろうとしている。選ばれし者よ，すぐに魔の家へ行け！」と書かれ，「魔の家」への道順が書いてあるのがわかった。
魔の家に行く➡51　行かない➡95

86 何事もなく数日が過ぎ，わすれ去られようとしたとき，突然君は路上で暴漢におそわれた。それが何者で何の目的だったのか，君はもう調べることができなかった。
ゲーム・オーバー

87 「逃がすな，追え」相手も泳いで追ってくるようだ，どっちへ逃げる？
岸のほう➡3　沖のほう➡66

88 食事をおごってもらって帰る君。ところが，帰り道で突然気分が悪くなり倒れた。後をつけて来た男はそっとつぶやいた。「悪く思うなよ，これがおきてなのだから……」
ゲーム・オーバー

89 川にたどりついた。
川を泳いで渡る➡76　川に沿って歩く➡71

90 棚の中に二つのカギ穴を発見した。
Aのカギ穴にカギを入れる➡93
Bのカギ穴にカギを入れる➡67

91 B教授はニセ教授だった。すべての君が発見したものを盗まれ，これ以上何もできない。
ゲーム・オーバー

92 裏口から入るとすぐに左右にわかれる廊下があった。
右へ行く➡81　左へ行く➡25

93 それは時限装置のスイッチだった。家がこわれ，君の運命もつきた。
ゲーム・オーバー

94 君は島に連れて行かれた。「われわれはこの島にある悪魔のツボを捜して復活させねばならない。お前も一緒に捜せ」と言われた。どうやら反抗できそうもない。
海岸を捜す➡104　森を捜す➡6

95 「そうか，しかし，気の毒だが今までの記憶は消させてもらう。君のためなのだよ」博士によって記憶を消された君はこれ以上何もできなかった。　ゲーム・オーバー

96 君は森の中で迷子になり，二度とでられなかった。
ゲーム・オーバー

97 そのまま森に進んでいくと，何かもの音が聞こえてきた。
気にせず先を急ぐ➡38　調べる➡17

98 その後，船は来ず，君の体力はつきた。
ゲーム・オーバー

99 タンスの中からカギを見つけた。
金庫があるので開けてみる➡15
他にカギ穴がないか捜す➡90

100 開けると階段になっていて，上か下かに行けるようになっていた。
2階に行く➡62　地下に行く➡47

101 その後，何の手がかりも見つからず，君はずっと島にいることになるのだ。　ゲーム・オーバー

102 動きそうな壁が2か所あった。
Aの壁を動かす➡100
Bの壁を動かす➡52

103 「あなたは知りすぎました。残念ですが死んでもらいます」
ゲーム・オーバー

104 海岸を歩いていると，向こうから船が来るのが見えた。
助けを呼ぶ➡36　無視する➡42

105 金のツボを開けると中からカードがでてきた。これこそ悪魔を封じこめたカードなのだ。そして，このカードを破れる者は，「選ばれし者」の君なのである。君は世界を救った。

—END—



●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

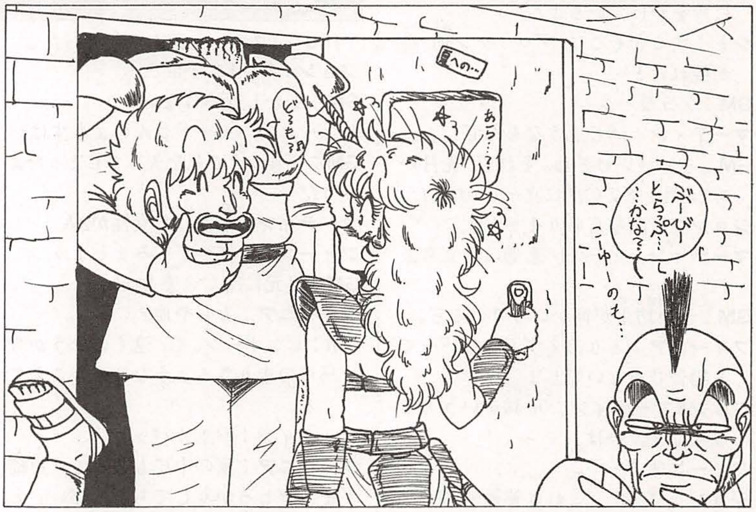
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部 SUPERsoft コーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

テーブルトークRPGコーナー その13

ワープスファンタジー誌上プレイング ジェノサイドワールド・キャンペーン 第3話・禁じられた命

ORG／大貫　昌幸

やっぴー。このコーナーもスタート以来，無事に1年が経過しました。前回から増ページということもあり，内容も充実。うっとうしい梅雨空を吹き飛ばし，はりきっていこうと思います。



キャラクター紹介

シュレア・ストランディ・バックホーン



有角族の女戦士（2レベル）。前月は双子の姉の登場という精神的ショックを受けてしまった。現在は自我崩壊中。復活に期待したい。

シド・ウェットブレイド



精霊族（アルフ），ウィンデーネの魔導戦士兼魔術師（1レベル）。前の冒険ではギャグメーカー。先月は出番なしといいところがまったくない。はたして今月の活躍は?

ジョン・カーター



トリコーン（三本角の有角族）の狂戦士（2レベル）。新兵器スティール製のポールアックスを振り回す彼の雄姿に期待したい。何とかと刃物は使いようとは，よく言ったものである。

マーティン・カーペンター



狂戦士兼聖職者（1レベル）

前回の聖戦士というのはもちろん誤り。こいつが聖職者としてホワイトマジックを使うのさえ問題があるのに，もしほんとうに聖戦士だったら，ジェノサイドワールドには，文字どおりジェノサイドの神様しかいないことになるだろう。

フィーニア・リフレイン



先月から登場した有翼族の女聖戦士（1レベル）。今後の活動が楽しみなキャラクターである。

現在までのところ，性格などの詳細は不明。ファンレター募集中。

モードアダムス

前回の冒険ではまったく存在感のなかったNPC。現在キャラクターのグループはこの女性の家に居候している。

一般人（2レベル）である。

エチュード2

GM：それでは前回の続きからだよ。用意いいかな。

フィーニア：はい。

GM：前回休んでいた3人も状況は理解できたかな。

ジョン：アイ。

GM：シュレアはこの紙を読んでおいてね（と，シュレアだけにメモをわたす。＊1：双子の姉シルヴィアに関する設定です）。

シュレア：ガーン!

GM：ふふふふ。

シド：出番がきたという感じだな。

マーティン：ふむふむ。腕がなるなぁ。

ジョン：ウラーウラー。

シュレア：お願いだから，部屋の中でポールアックスを振り回さないでちょうだい。

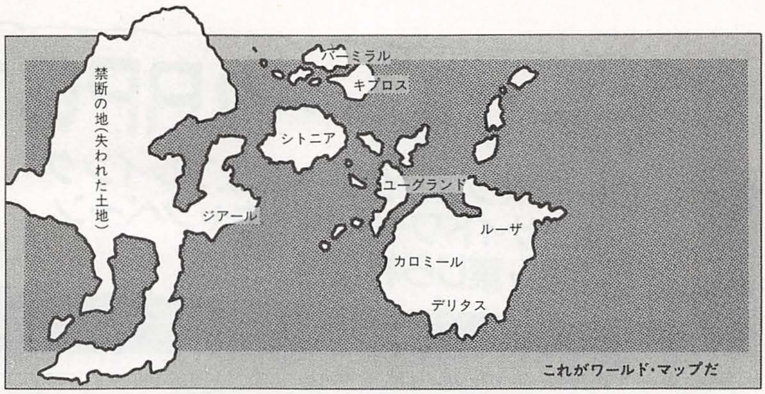
ジョン：ふふふふふ。これは高かったんだぞ。ウラーウラー。

GM：特性チェック（＊2：ワープス独特のルールで，プレイングを重ねることにより，キャラクターの個性を決定していきます）して。

ジョン：12。

GM：ジョンは部屋の中で刃物を振り回すのが好き。

マーティン：人を切るのはもっと好き。
シド：あぶねーから言うなよな。
GM：そうなの。ジョン?
ジョン：違います。
GM：それは残念。
シド：ところでマスター。モードさんの家にやっかいになっている我々としては，当然シュレアさんが戻ってきたことについてはわかっっててかまわないんでしょ。
GM：どうぞ。当然モードさんがみんなに声をかけているよ。
シド：するとそこに，ブロッケン伯爵が現れたと……。
GM：デュラハン
マーティン：同じようなもんでしょ。
GM：まぁいいけどね。それで，先月から1か月もドアの所に立っていたんだ。
ジョン：新聞ならいりませんよ。
マーティン：えーい。悪霊よ，立ち去れ!
GM：生臭坊主が何かいっているぞ。
フィーニア：とりあえず冗談をいってる場合じゃないでしょ。
ジョン&マーティン：冗談をいうときなんです。今は。
フィーニア：……。
ジョン：だって，これは普通のRPGじゃありませんよ。ワープスですよ。それをまじめにプレイしても……，誰もおもしろいなんて思いませんよ。だからシュレアさん。2人で逃げましょう。
シュレア：シュレアはまだ呆うけています。
ジョン：見事にかわされてしまった。
GM：さてさてと……。入口の所に立っているデュラハンだけど，モードさんのほうに首をむけると，ニヤリと微笑んでた。そして「北へ」へと告げると，スーッと消えてしまったよ。
ジョン：おい!こら待て。
GM：しかし返事はない。
フィーニア：モードさんのようすは?
GM：ショックで気を失ってしまったようだ
マーティン：呆うけた女性が2人。
フィーニア：外へでてみましょう。
GM：足元に冷たい感触が…。
フィーニア：もしや血!?
GM：ピンポーン。で，遠くのほうから馬車の走りさるような音がきこえてくる。
マーティン：パッカパッカ。
フィーニア：家の中にもどって，「戸締まりをしっかりしてちょうだい」と言います。
ジョン：「ところでアナタ誰です?」
フィーニア：ふぁ。そういえば自己紹介がまだでしたっけ。それではシュレアさんとのいきさつを簡単に説明します。えーと，……
GM：セッション（＊3：シナリオが1回のプレイングで終了せず，何回にも及ぶ場合，1回のプレイングのことをセッションと呼びます）の初めに前回の話しは説明したんだから省略していいよ。時間のムダでしょ。



これがワールド・マップだ

フィーニア：はい。ところでセッションなんて単語，使うんですか。
GM：別にいいでしょ。アリクの瞳でも使っているし。

エチュード3

さて，ミス・モードが気がつくのを待ってから，キャラクターは例によって議論を開始しました。このリプレイに参加している面々は，全員が議論のための議論が好きなようなので，というより，議論していると危ないジョークに走り，あげくにマンザイになってしまうのです。それを見ていると，マスターも楽しいので，別に止めたりしないのですが……。

シド：「シュレアさんのお姉さんですか。気になりますねぇ」
シュレア：「それは私の個人的なことですから……。それより，あなたの故郷ユーグランドの海が大変らしいわよ」
マーティン：まだ，呆うけてなさい。
シュレア：じょーだんじゃないわ。これ以上話しをややこしくされたくないもの。
シド：「ハァ。ユーグランドの海ですか。いったい何が起こっていることやら。まぁ，里帰りしてみるのもいいですけどね」
フィーニア：「それにさっきのデュラハンも北へと言っていました。私たちとユーグランドの事件も何かかかわりがあるのではないでしょうか」
GM：そして，フィーニアは漠然としながらも，邪悪な気配を感じて北へと向かっているところだったんだな。その邪悪な気配の……。
フィーニア：おぼろげながら正体が見えてきたというわけですね，
GM：そういうこと。さて，ミス・モードだけど。デュラハンがおとずれた家では，近いうちに死人がでるとい



う伝承があるといって怯えているよ。そして，もし北へ行くなら自分もまた連れて行ってほしいと。
シド：「大丈夫ですよ。お嬢さん。それに北へ行くより，ここにいたほうが安全だと思います」
GM：でも1人でいるのは心細いものです。確か父が亡くなってからは1人でしたけど……。でも今はシドさんや皆さんと一緒ですから
ジョン：いい役だな。
シド：かわらないよ
ジョン：いいよ。ぼくにはシュレアさんがいるから。
シュレア：お友達でしょ。
ジョン：シクシク
GM：泣くな。大男がみっともない。
フィーニア：「それにデュラハンが死を宣言しにきたなら，わざわざ北へなんていわないと思うわ。あれはどう考えても私たちを北へ誘導しているとしか思えないけど……」
マーティン：「北へ，ユーグランドに行くのはいいが，海の呪いがかけられているなら，我々が無事に行けるかどうか。怪しいものだな」
フィーニア：「でも呪いというのは噂ですから(と，地図を見ながら)。それに北の海ということですから，海岸沿いに進むか，海峡を渡って陸路で行けばよろしいのじゃありませんか」
マーティン：「うーむ。さすがに拙者と同じく神に仕える身。さっきから言うことが違う」
シド：3歩下がった。
GM：どうしたの。
シド：今何て言ってた。
マーティン：オレか?
シド：フィーニアさん。この男と仲間だって。神に仕える人間は怖いから。男でこーなら，女はもっと怖いにきまってる。
フィーニア：あのぉ。私，人間じゃないんです。翼を広げます。
ジョン：デビル・ウイング!
シド：そういえば，有翼族でしたね。
マーティン：まぁ。いずれにしろ，神はいつでも我々の心の中におる（パンとジョンの背中を叩く）。
ジョン：やばぁーい。さわられてしまった。伝染してしまう。ホラ，シド（とシドを叩く）。
シド：なに? 人の体をさわって。
ジョン：えんがちょ。
GM：ふるい。
フィーニア：頭痛がしてきたわ。いつもこの調子なんですか。



シュレア：ええ。私は慣れたから。あなたも早く慣れたほうがいいわよ。
フィーニア：私，慣れたくないわ。
ジョン：すぐに慣れます。最初はちょっと痛いけど，慣れればよくなりますよ。
ボカボカ。ついにフィーニアとシュレアによってジョンが袋叩きにされました。ちゃんちゃん。
マーティン：「とりあえず今夜は休むことにしようぞ。ユーグランドに行くにしても，もっと情報を手に入れるにしても今夜は遅すぎる」
シド：「それもそうだな。狂人の相手は疲れるからな」
GM：では，その日の夜だけど。
フィーニア：マスター。私は寝ないで起きています。さっきの連中が襲ってこないとはかぎりませんから。
GM：それはなかなか鋭い読みだよ。
フィーニア：何か起きるのかしら。
GM：当然です。

エチュード4

GM：では，フィーニアは知覚力チェックをして。
フィーニア：成功です。
GM：さすが+4。残りのキャラも知覚力チェックをしてね。−5のペナルティーを付けて。
シド：それって失敗しろって言ってるのと同じですよ。
GM：そうだよ。だって寝てるんだろ。
シド：まぁ，そうですけど。てぃ!成功だ。
GM：成功したのはシドさんだけみたいだね。ところでシュレアのサイコロの目はいくつだった?
シュレア：9ですよ。普通なら成功してたのに。
GM：ならシュレアも成功でいいよ。
シュレア：それはもしかして……。
GM：さぁ，何かな。で，成功した人は外に怪しい気配を感じて目が覚めたんだな。フィーニアにはザックザックと近づいてくる足音も聞こえたけど。今はピタリとやんでしまった。
シュレア：精神集中して，ディテクトエビル（＊4 邪悪なものを探知する聖戦士の特別な力です。対象が見えなくても，存在とだいたいの方向を知ることができます）をしてみましょう。
GM：これにはチェックはなかったんだよな。OK。家の外から，特にドアの向こうから邪悪な波動が伝わってきますね。
フィーニア：1階ホールへ。ドアのところに行きます（＊5 キャラクターはミス・モードを除いて，2階の客室をばらばらに使用しています）。
GM：さて，シドとシュレアはどうする。誰かが階段を降りていく足音が聞こえるけど。
シド：ドアを開けます。でもフィーニアさんは?
GM：すぐに気がつきますよ。
シド：「どうしました。こんな夜更けに」と下へ降りていく足音が聞こえるけど。
フィーニア：「怪しい気配を感じたのです」
シュレア：私はジョンとマーティンを起こしましょう。
GM：さて，重要だぞ。フィーニアとシドはもう一度知覚力チェックして。
シド：失敗。
フィーニア：成功です。
GM：ではフィーニアにワン・チャンスあげよう。一つの行動だけしていいよ。ドアの向こうではふふふふ。
フィーニア：でた! マスターの危ない

微笑み。どうせ，ドアから侵入者でも入ってくるんでしょ。「シドさん。きますよ。注意してください」と言ってドアの正面から離れます。

シド：私も動けますか。

GM：いいですけど。侵入してくるのは入口だけじゃないんですよ。玄関と裏口とほぼ同時に蹴り破られて，黒フードの連中が侵入してきました。

ジョン：団体様のお着きだぁ!

GM：ジョンとマーティンもいま衝撃で起きていいよ。シュレアはどうする?

シュレア：2人を起こす前なんですね。

GM：そうなります。

シド：なら武器を持って下にいきます。

GM：侵入者は1ダースはいそうだよ。で，不意を打たれた形のシドに攻撃! 2回回避チェック（＊6：このリプレイでは攻撃のとき，先に回避チェックをしています）して。

シド：まずい。寝てたから防具を着てないや。マスター，相手は何を使ってます?

GM：ニンジャトウ。

マーティン：聞くまでもないだろう。

シド：そうか。えーと。回避の結果は－6と－3です。

GM：うーん6と9以下で命中か。トゥリャ～。残念。2発とも失敗。

シド：それって，2人で攻撃してきたんですよね。

GM：はい。ではイニシアチブ（＊7：ザコキャラと分けて，NPC用にも振っています）といきましょうか。おっ，すごい10だ。ということは，14。それとザコは6ね。

シド：出た目は8だけど，それでも私は13。

フィーニア：私は9です。

シュレア：こっちは8ね。

マーティン：拙者は?

GM：ジョンとマーティンは次のラウンドから行動していいよ。今回は飛び起きておしまい。当然下での騒ぎは聞こえるよ。

ジョン：ウラウラー! ジョンは家の中でバーサークするのが好き。

GM：ドアの向こうから，怪しげな呪文の詠唱が聞こえてくるよ。

シド：よく見た。誰?

GM：遅い。その前に－2のペナルティー修正でラックのアビリティー・チェック! 黒ローブの奥から「キル」という声がした。

シド：対魔法抵抗力は?

GM：シドの対魔法抵抗力は20%（＊8：マルチクラスでも，対魔法抵抗力は累積しません）でしょ。なら無視ね。

シド：ガーン。まずいラック・チェックに失敗した。

シュレア：ヒーロー・ポイント使ってちょうだい。死んじゃうわよ。

シド：使った。

シュレア：声の主は女性でしょ。

GM：はぁ～い。

フィーニア：聞き覚えは。

GM：あなたの記憶でチェックね。

フィーニア：成功です。

GM：あるある。

シュレア：どーせ，シルヴィアでしょ。

GM：ピンポーン!

ジョン：自分の姉を呼び捨てにするな。

フィーニア：えっ。「キル」ってネクロマティク・マジック（妖術）でしょ。ユニコーンの妖術師なんていたっけ?

シュレア：普通はいません。

シド：どーでもいいけど叩き切る。



ジョン：お前武器持って降りたのか。

シド：しまった。忘れた。

マーティン：早くも二つ目のヒーロー・ポイントかぁ。

シド：いいや。エネルギー・ブラスト!

GM：誰に?

シド：正面の黒ローブでいいや。MP2ね。

GM：ザコはと，……対魔法抵抗力は持ってないし，能力値にはペナルティー付くから……それ，ラックのチェックは失敗か。ダメージ振って。

シド：7です。

GM：死んだ（＊9ザコはヒット・ポイントが0になった時点で死亡します）。そのとき，黒ローブが燃えて，中にはメールコートに身を包んだ姿が見えたよ。

シド：ニンジャーですね。それにしても弱い。

GM：はい。下っぱですから。

ということで，今月はここまでです。バーサーカー2人（ジョン&マーティン）の乱入を予感させつつ，物語は続くのでした。

ルールの説明

さて，今月はワープスファンタジーの魔法について説明しましょう。

ワープスファンタジーは徹底したキャラクター・クラスシステム（職業の細分化）を採用しているため，キャラクター・クラスに合わせてたくさんの魔法が登場します。

基本となる「ワープスファンタジーパート1・ヒーロズレルム」では，11種類の魔法が紹介されています。

魔法はD～Aの四つのランクに分けることができます。Dランクの魔法は1レベルのキャラクターでも使用できる基本的なものです。魔法を使うことができるクラスのキャラクターは，レベルが上昇すると，新しい魔法を一つ覚えることができます。また，より高いランクの魔法も使用できるようになります。

魔法はMP（メンタル・ポイント）を消費することによってかけることができます。この消費するMPは魔法によってきまっています。また消費するMPを2倍，3倍と余分に消費することにより，魔法の効果を増大させることが可能です。

しかしながら，魔法の使用には専門的な知識が必要なため。その行使には

常に失敗する可能性がつきまといます。魔法をかけようとするとするキャラクターは，D%して，魔法のランクによって決定されている失敗値より小さい数値をださなければなりません。もし，失敗値以上がでると，魔法の力が爆発したりするなどの悪影響が発生します。

Dランク魔法の場合，失敗値は99Bで，キャラクターの知性による修正（＋5～－5)を加えます。その結果失敗値が100以上になっても，サイコロの目が00の場合は常に失敗となります。また，魔法は精神を集中したり，呪文を唱えたりして使用するため，攻撃など仕掛けられると，失敗値にペナルティー修正が付く場合もあります。

魔法を失敗しなくても，相手に効果を及ぼすかどうかまだわかりません。原則として，すべてのキャラクターや生物は対魔法抵抗力と呼ばれるものを持っています。魔法の対象になったものは，対魔法抵抗力によるチェックに成功すれば，その魔法の成果を受けずにすみます。

その場合，MPV（総魔法力：使用した魔法のランク×消費したMPによって決定されます）による修正をチェックに受け，ランクの高い魔法ほど効果を及ぼしやすくなっています。

来月はワープススフューチャーに登場する魔法のリストを掲載する予定。

当選者の発表

それでは最後に，6月号で募集した「D&D®ベーシックルールセット」と「ACJ2・ビギナーズガイド」のペアプレゼントの当選者の発表です。たくさんのご応募ありがとうございました。当選者は以下の3名の方に決定しました。

長野県・中村崇志
兵庫県・中川好久
大分県・稲葉利弥

（敬称略）

なお，今回はプレゼントのお知らせはありません。来月に期待してください。かわりに，D&D®コンベンション情報です。ワープスのコンベンションでないのが残念!

名称：第8回D&Dオフィシャルコンベンション&サマーイベント
主催：㈱新和／後援DFC
日時：8月20日21日（9時～19時）
場所：東京都大田区民プラザ
入場料：20日　一般　1133円
（弁当代一食分，消費税込み）
21日　一般　824円
（消費税込み）
お問い合せ先：〒101　東京都千代田区岩本町2-6-2大和ビル　㈱新和内DFC事務局　☎03-864-0696

20日は完全予約制によるゲーム・プレイング，21日はフリープレイとイベントを中心とした当日受付です。

20日のゲーム・プレイングに関する参加申し込みは，先着予約制で7月15日～31日の消印有効です。

封筒に連絡用62円切手2枚を同封のうえ，住所・氏名・年令・電話番号・所属ゲーム・サークル・参加希望コース（下記より選択）・希望キャラクター・クラス（第3希望まで）を明記して，上記DFC事務局まで申し込んでください。入場料は当日まで必要ありません。なお，小学生のかたは保護者の同意書が必要です。

- ●ビギナー・コース(完全初心者コース)
- ●ベーシック・コース（2～4レベル）
- ●エキスパート・コース(5～7レベル)

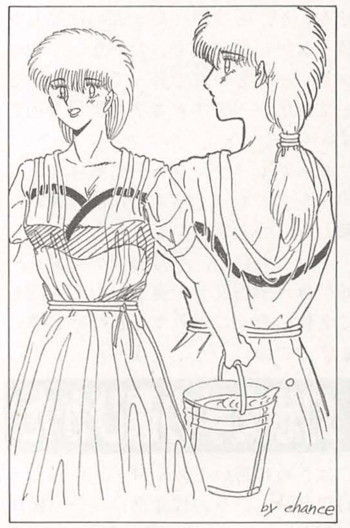
＊　WARPSに関するお問い合わせは㈱ツクダホビーまで。
〒111　東京都台東区元浅草1-3-1
☎03-846-1139・1130

イラストコーナー
ミス・モード

第一話でまったく存在感のなかったNPC，モード・アダムスのイラスト特集です。シュレアさんも人気があるようですね。ニューNPC，シルヴィアのイラストもよろしく。



by　shin－しん



by　chance



by　Rion



by　足場とーる

ファンタジー通信

幻想文学の選びかた

手塚一郎



岡山県津山市・桑野★蒼

ごあいさつ

こんにちは，手塚です。

最近「おもしろかった小説」というお便りを多くいただきますが，なぜかその作品が偏っているような感があります。つまり，みんなが同じような小説ばかり読んでいる気がするのです。

ぼくは，これを悪いこととは思いません。が，そういった一部の作品しか読まないのは実にもったいない。「ファンタジー」と一言で言っても，実際はとても広い（広すぎる？）世界なのですからね。

せっかくファンタジーに興味があるのだから，もっと多くの作品に触れ，楽しみ，心を豊かにしましょう。

というわけで，今月のファンタジー通信は「幻想文学の選びかた」と題して名作の数々に触れていきたいと思います。ごゆっくり，どうぞ。

幻想文学の選びかた

はじめに書いておくけど，いわゆる幻想文学というのは非常に高い（値段がだよ）。なぜか？簡単に書くと「発行部数が少ない」からなんだ。だからここでは，入手しやすく，比較的安価な作品を取りあげていきたい。まあ，早い話が文庫本ってわけだ。

まずは，早川文庫のFT。最近はカバーも新しくなったね。これは裏表紙にあらすじが記されているため，自分の読みたい本を捜しやすいのがうれしい。おススメは，ピーター・S・ビーグルの「最後のユニコーン」。最後のユニコーンが仲間を求めて旅にでる話だ。とにかく美しいのである。アニメ調のファンタジーに馴れた人には「暗い」と感じさせるかもしれないけれど傑作だ。他にもピアズ・アンソニイの「カメレオンの呪文」に代表される魔法の風ザンス・シリーズも忘れてはいけない。「妖魔の騎士」「魔法使いの弟子」「ゲイルズバーグの春を愛す」「ボアズニヤキンのライオン」なども要チェック。美しい文体が好みならタニス・リーの作品だろう。とにかく，親しみやすさでは早川が一番。積極的に手にとり，自分に合ったものから入っていくのがいいと思う。

つぎに，創元推理文庫。その名のせいか，手にしずらい傾向があるのかもしれない。読者からのお便りでもここの作品を読んだというのは圧倒的に少ない。が，それはもったいない。たとえばヒロイック・ファンタジーの元祖であるコナン・シリーズがある。超大作ゴーメンガースト三部作だってここでしか読めないし，月刊ペン社の妖精文庫から復刻されたエディスンの「ウロボロス」，先に紹介したビーグルの作品「心地よく秘密めいたところ」という「超」をいくつ付けても足りない名作がそろっているのだ。短編が好みならば，レイ・ブラッドベリを読もう。創元は怪奇小説が多いのも特徴。

続いて教養文庫。ここはA&F（アドベンチャー&ファンタジー）シリーズとして現在までに10冊ほど出版されている中から選ぶのがいいだろう。全体的に見て展開の早い物語が多い。が，読みにくいものがあることも事実で，できることなら少し本文を読んでから買うかどうか決めるようにしたい。おススメは，このA&Fシリーズよりも民話・伝承シリーズだ。小説ではないけれど，ファンタジーの世界を把握するための材料（しかも良質で安価の）がそろっている。興味のある人はどうぞ。

そういった材料であれば河出文庫もおもしろい。澁澤龍彦，種村季弘両先生のエッセイや評論集は読んでおきたいところだ。おっと，それなら白水社の文庫クセジュも忘れたくないね。

つぎはソノラマ文庫。「SF」として分類されているものの「吸血鬼ハンターD」シリーズはファンタジーとしてもいいだろう。正統派なら「アドナ」シリーズなどかな。まったく関係ないが，キマイラ・シリーズはおもしろい。

手に入りにくい文庫としては評論社のものが挙げられる。代表作（？）はやはりトールキンの「指輪物語」。ファンタジストならば一度は読んでおきたい。他にもジーン・アウルの「大地の子エイラ」や，リチャード・アダムズの「ウォーターシップ・ダウンのうさぎたち」もお好みなら。

「指輪物語」を読むつもり，または読んだなら岩波少年文庫で「ホビットの冒険」もどうぞ。ここには「ナルニア国物語」や「星の王子さま」などの名作がある。文庫とはいっても少し大きめなので注意してほしい。

さてさて，かけ足だったけれど，これがキミたちの小説購入の際に少しは役立つのではないだろうか。もちろん，文庫だってこれ以外に多数ある。ちくま文庫とかね。

文庫に飽きたらハードカバーなどの本に挑戦。渋い本が多いんだ。こちらのほうも機会があったら紹介していこうと思っている。意見，感想などがあったら送ってほしい。

それから，買おうか迷っている小説があったら教えてほしい。できる限りのアドバイスはさせてもらうつもり。

今月の本箱



福島県須賀川市・ぷっつんカミーユ

今月のC.Cコーナー

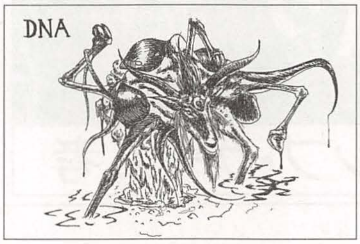
先月の課題は「ヤギとオタマジャクシの合成」でした。いつもよりも投稿の数が多かったのが不気味な感がありました。不気味といえば，イラストのほうもなかなか。例によって優秀作3点を掲載しましょう。

もう少しで掲載だったのは，ZIGZAGくんと石井達雄くん。また送ってね。それから，Gくん。ハガキは横で描いてね。矢口くん，青のボールペンはナシだよ。常連・天野くんは今回不調でした。

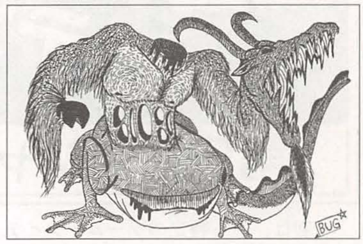
さて，来月の課題。埼玉県越谷市・ゴルゴくんのリクエストで「ミジンコとリスの合成」。しめ切りは7月18日。



神奈川県小田原市・月影



富山県中新川郡・DNA-MAX



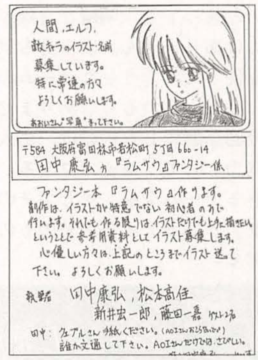
埼玉県行田市・BUG

■ファンタジー通信伝言板■









ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

関係ないけど，映画の話。一般公開に先がけて「インディ・ジョーンズ最後の聖戦」を観てきた。感想から書くと，期待していただけに非常に残念だった。つまらないわけではない。ストーリーがカスなだけだ。伏線になっていない数々のエピソードは，いきあたりばったりで考えたとしか思えない。「インディ・ジョーンズ」という「ブランド」がなければ三流映画だぜ，まったく……。それから「バロン」も観た。こちらはけっこう好き。さすがテリー・ギリアム。作風は前作「未来世紀ブラジル」だが完成度は高い。



東京都江戸川区・KEEN
㊢：妖精の羽がキレイに印刷されるかな。心配，心配



群馬県高崎市・森　勝之
㊢：ダーク・クリスタルってやっぱり素敵だよね



広島県安芸郡・まこぷ俊郎
㊢：「今月のまこぷ」はダルマおとし。やっぱりウマイ



京都府・暁
㊢：生活感があっていいね。同封の詞も良かったよ



東京都足立区・足場　透
㊢：トーンの使いかたがいいね。受験勉強ガンバレ！

見城こうじの 激論！ビデオゲーム

第2回 ジャンプ・ゲーム考

今回は，ある特定のゲーム・アイデア，というよりゲーム・ジャンルについて話してみたいと思います。いわゆる「ジャンプ・ゲーム」についてです。

ジャンプ・ゲームもしくはジャンプものと言っても，明確な定義があるわけではありません。僕自身も別にこの場を使って，こうしたゲームの定義をしようというつもりはありません。僕が今回話題にしたいのは，主人公が基本能力として「ジャンプする」ことができるゲーム全般，そしてその「ジャンプ」というアイデアそのものについてです。

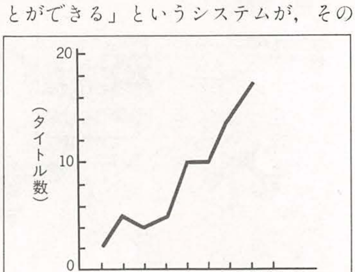
ジャンプゲームの歴史

主人公がジャンプする，という概念は，いつから起こったのでしょうか？広い意味でとらえると，先月号の当コーナーでも紹介した「風船割りゲーム」も確かに主人公がはね回ります。また，1980年にデータイースト社から発売された『マンハッタン』というゲームでも主人公がトランポリンを使ってジャンプするなど，その歴史は古いと言えます。ですが，現在あるジャンプものの源流となった作品は，やはり『ドンキーコング（1981年：任天堂）』であると考えられます。この作品における「ジャンプ・ボタンを押すことによって主人公が一定時間地上から飛びあがることができる」というシステムが，その後のゲームに与えた影響は計り知れないものがあります。僕自身がこの作品をはじめて見たときのインパクトも，かなり強かったと記憶しています。「こんなにも単純かつ説得力があり，ゲーム性をも高めるシステムを，なぜ今まで誰も思いつかなかったのだろう」というぐらいのショックでした。正にコロンブスの卵でした。さらに僕は，『ドンキーコング』という作品の中で，その「ジャンプ」という要素がなぜ優れているのかを，ごく簡単にですが分析してみました。それは，非常にシンプルな動作であるにも関わらず，利用の用途が広い，という点にあるということです。箇条書きにすると，

①障害物をかわす
②足場のない空間を飛び越える，もしくは段差を越える
③高い位置にあるターゲットを取る

──という感じになります。

『ドンキーコング』以来，「ジャンプする」というシステムを採用したゲームはジワジワと増えはじめます。サン電子から『カンガルー』『アラビアン』，オルカから『スプリンガー』，シグマから『ポンポコ』，タイトーから『ジャングルキング』，コナミから『サーカスチャーリー』，ナムコから『パックランド』などなど。任天堂からも『ドンキーコングJr.』『マリオブラザーズ』が発売されました。



《グラフ1》ジャンプ・ゲーム発売数の推移

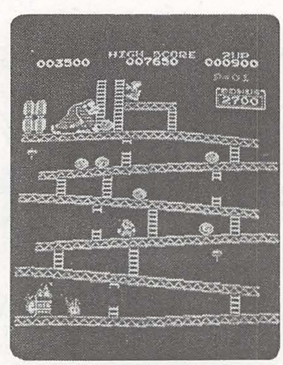
グラフ1を見てください。ジャンプ・ゲームが年間に何作ぐらい発売されているか，その推移を表したグラフです。これは僕が個人的に調べたもので，先ほども書いたとおり，どこまでをジャンプものとするか，といった定義はとくにありません。僕自身も大よその推移を見るために調べたものなので，そのつもりで見てください。

これを見ると'85年から急激にジャンプものが増え続けていることがわかります。この頃からジャンプものが新しい局面を迎えます。

ジャンプ・ゲームが多すぎる！

'85年というのは，カプコンから『魔界村』が発売された年です。『魔界村』が，それまでのジャンプものと異なるところは，「ショット・ボタン」がさらに加わった点にあります。それまでのジャンプものは，そのジャンプ・アクションによりトラップ，障害物をいかにしてクリアしていくかという点におもしろさのポイントを置いたものが主流でした。それが，この作品から，ショットとジャンプの混合操作によって，いかにして敵をやっつけていくかという点にポイントを置いた作品が増えていきます。ショットというのは，文字どおり飛び道具である場合がほとんどですが，剣のような武器を持つ場合もあります。近年，「アクションもの」などというよくわからない表現でジャンルわけされている作品群が，だいたいこの『魔界村』からスタートしていると考えてよいでしょう。カプコンの『闘いの挽歌』『虎への道』，コナミの『魂斗羅』，タイトーの『ラスタンサーガ』『地獄めぐり』，ナムコの『妖怪道中記』，データイーストの『カルノフ』『キャプテンシルバー』『オスカー』『チェルノブ』『ロボコップ』，東亜プランの『ワードナの森』などなど。この他，テクノスジャパンの『ダブルドラゴン』，データイーストの『ドラゴンニンジャ』等，格闘ものと呼ばれるものもまとめて考えてもよいかも知れません。ショットがパンチになったと考えればよいわけです。

これらのゲームに対して，まず第1に思うことは，やはりタイトル数が多すぎるということです。先ほどのグラフを見てもわかるとおり，ここ数年こ



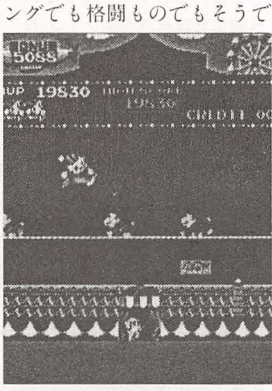
▲『ドンキーコング（1981年：任天堂）』。ジャンプ・ゲームの原点がここにある

のようなショット＆ジャンプのゲームが市場に占める割合は多すぎると思われます。もちろん，たとえば『魔界村』『妖怪道中記』『ロボコップ』などが，どれもまったくそっくりなゲームであるなどと乱暴なことを言うつもりはありません。同じアイデアからでも構成しだいで，ゲームはいろいろな方向へ広がっていきます。しかしそれにしてもショット＆ジャンプという共通の基本アイデアから，これだけゲームを作れば，さすがにバリエーションも尽きてきます。

なぜ同じアイデアではダメか？

僕は，ゲームは斬新な基本アイデアが命である，というようなことを普段から言い続けていますが，それは何もアイデアが目新しいと何となく新鮮に見えるとかいうレベルの理由だけではありません。基本的な主人公のアクションやゲームルールが過去にないタイプのものであれば，そこに付随するゲーム・テクニック，アクション性も今までにないタイプのものになるのは当然だからです。ゲーム・テクニック，アクション性は，ゲームのおもしろさの核になる部分です。

近年，一部のゲームマニア層と一般プレイヤー層のゲームの実力格差は広がる一方であると言われています。ゲーム開発者の中でもひどい人になると，「マニアがいるおかげでゲームの難易度調整もむずかしくなる。彼らはすぐ上達するので長時間プレイにつながり，売り上げもさがって困る」などということを言います。このようなことを言う権利があるのは，斬新な作品を作っている人に限られると思います。ショット＆ジャンプものに限らず，シューティングでも格闘ものでもそうですが，



▲『サーカスチャーリー（1984年：コナミ）』。タイミングだけをゲームにしたジャンプ・ゲームの秀作

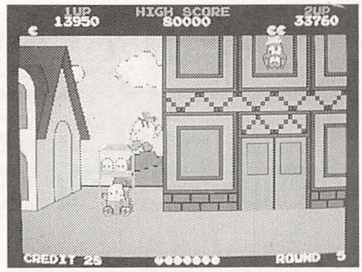
似たような内容のゲームばかりつぎからつぎへとだされれば，ゲーム・テクニックに関しても共通する部分が多いのだから，マニアでなくたってその度に慣れていって上達のスピードが早まるのは当然です。その中でもゲームに費やす時間が長く，また才能のある人間の多いマニア層の上達度が激しいのも当たり前です。それを，同じようなゲームを作っておいて，頂点のほうのプレイヤーのプレイを基準に「仕方がないからもっと難易度をあげよう」ではしょうがないと思います。

ショット＆ジャンプゲームの限界

さて，話が平凡なゲーム全般にまで広がってしまいましたが，ここで話を途中までもどしましょう。

ここ数年，かなり安易にこうしたショット＆ジャンプものが作られていますが，僕はこのジャンルの大衆性というものについて疑問を持っています。この手のゲームは，比較的誰もが気楽に楽しめるものであると考えられていますが，本当にそうでしょうか？僕はとくに操作系に関して疑問を感じます。近年のショット＆ジャンプものは，文字どおりレバー１本に対し，ショット＆ジャンプの２ボタン操作であることが基本です。これは僕の個人的な考えなのですが，ゲームの操作方法というのは，１レバーに対し，ボタンの数は「０」もしくは「１」が理想であると思います。これを「２」もしくは「３」以上にするのは，よほどの必然性があり，かつそれだけ増やしても操作しやすい場合に限られると思います。このような視点から見た場合，シューティングものの２ボタン，３ボタンもあまり良いとは言えないものの，この場合はそれぞれのボタンは大抵独立して使用するものなので，あまりうまくない人でも何とか使える可能性が高いと考えられます。しかしショット＆ジャンプものというのは，そのゲームをプレイしているところを想像してもらうとわかると思いますが，両ボタンを連続的に複合させて使うことが大変多いのです。これは本来非常に高度な操作テクニックです。

元々，最初に話をした『ドンキーコング』や『サーカスチャーリー』のような１レバー１ボタンのジャンプものにしても，発売された当時それほど誰もが簡単にはこなしていませんでした。それは同じ１ボタンでもシューティン



▲『パックランド(1984：ナムコ)』。ジャンプだけでなく，移動もボタンという変わりダネ

グものの１ボタンとジャンプものの１ボタンではまったく意味がちがうからです。シューティングものでは，ボタンをやみくもに連打していても原則的に得をすることはあっても損はしません。ですが，ジャンプものでは，ボタンはあるタイミング一点において確実にプッシュできなければなりません。そのタイミングが早まっても遅れても直接「死」につながります。これは初心者にとってけっこう圧迫感があるもので，このような「落下恐怖症」からジャンプものを苦手とする人は当時から少なくなかったと記憶しています。

近年のショット＆ジャンプものでは上記の要素に加えてショットを混合させるという高度なテクニックを要求するようになっています。言ってみればシューティング・ゲームとジャンプ・ゲーム両者のゲーム性がかけ合わされたゲームをやっているようなものです。確かにそのことによりゲーム・テクニックは豊富になりますし，一つのゲームの中にさまざまな場面を設定することが可能になります（たとえばジャンプ・アクションを中心とした面や，ショット＆ジャンプを駆使して敵ボスを倒す面など）。しかしゲーム・テクニックが豊富でも要求するレベルが高すぎるのは問題ですし，さまざまな場面が楽しめると言っても，それは逆に言えば一つのゲームの中なのに，いろいろなタイプのゲームをこなすことを無理強いされているという見かたも成り立ちます。

ジャンプというアイデアは優れています。そしてジャンプもの（ショット＆ジャンプもの）からは数々の名作が生まれています。今後も１ジャンルとして作られ続けてほしいと思います。ですが，この手のゲームも行き着くところまで行ってしまった感のある今，メーカーのかたがたには，もう１度原点に還って考えていただければと，そう思います。

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ゴールデンアックス (セガ)	偏差値 ＝460.5	Gather-RYU(怒)	PC仙台 (宮城)	全５面クリア キャラ＝ティリス
ウイニングラン 〈テクニカル〉 (ナムコ)	2′20″331	Winning 蘭	PC西荻 (東京)	予選，決勝 共１位
ウイニングラン 〈イージー〉 (ナムコ)	1′59″693	Gather-SHOT	PC早稲田 (東京)	ノーマル設定
ワルキューレの伝説 (ナムコ)	1,925,090	CRAMP BOY	PC笹塚 (東京)	全面クリア
テトリス 〈ノーマル・ランク部門〉 (セガ)	ライン＝591で 999,999pts を達成	Gather-桑原"NSR"秀明	ゲームインプラザオリンピアン (福岡)	※得点カウンター・ストップ時の最少ライン数で競います
テトリス 〈イージー・ランク部門〉 (セガ)	ライン＝539で 999,999pts を達成	AEX-ででーん	柏ガリバー (千葉)	※同上
原始島 (SNK)	1,658,800	Gather-魔殺師(悪)	GB高田馬場 (東京)	全５面クリア ノーマル設定
クラックダウン (セガ)	4,773,570	T. しばた	PC新宿 (東京)	全16面クリア 忍ボーナス×８
ロンパーズ (ナムコ)	9,116,390	Gather-HSA	モンキーハウス本館(福岡)	全61面クリア ノーマル設定 １up×24
フェリオス 〈イージー〉 (ナムコ)	855,520	NRP RRR 巨乳！星野麗子Ⓢ	PC烏山 (東京)	全4面＋αクリア ノーマル設定
マスターオブウエポン (タイトー)	3,441,880	Gather-Y. N	セントラル永福 (東京)	全面クリア ノーマル設定
サイバリオン 〈実戦編〉 (タイトー)	23,926,720	進退極まった神体 SSC-VAP㋠	PC巣鴨 (東京)	全５面クリア ※3機設定 No.24 ノーミス×４
トンマ (アイレム)	940,300	Gather-Y. N	PC早稲田 (東京)	全７面クリア ※連射装置付
ハードドライビン (ATARI)	285,859	Gather-TDA	GB高田馬場 (東京)	ノーマル設定 マニュアル車使用
メタルホーク (ナムコ)	13,742	Gather-えるす	モンキーハウス本館(福岡)	全８面クリア ノーマル設定
忍者龍剣伝 〈３人設定部門〉 (テクモ)	541,300	Gather-Mr. しおしお君	PC早稲田 (東京)	全６面クリア １up×５
ターボアウトラン (セガ)	7′41″78	Gather-Comb-(は)AKD(副)㋮	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)	全16面クリア ノーマル設定 マニュアル車使用
ゲイングランド 〈１Ｐ〉 (セガ)	31,310,795	Gather-なっぱ	モンキーハウス本館(福岡)	全40面クリア ノーマル設定
ゲイングランド 〈２Ｐ〉 (セガ)	62,281,615	Gather-なっぱ&JNR	モンキーハウス本館(福岡)	全40面クリア ノーマル設定
パワードリフト 〈Ａコース〉 (セガ)	6′48″38	ESU(処) バグりすぎちゃ～？	PC表町 (岡山)	全６面クリア ノーマル設定
パワードリフト 〈Ｄコース〉 (セガ)	6′40″76	ASS-MSO-06 LSP代表-OUT	筑波学園CH (茨城)	全６面クリア ノーマル設定
パワードリフト 〈Ｅコース〉 (セガ)	6′48″76	IPD-TM	ゲームプラザイエローハット (愛知)	全６面クリア

■天地を喰らう(カプコン)：キャラクター別集計

使用キャラ	スコア	スコアラー	店　名	備　考
張　飛	5,482,700	Gather-GUN	プレジャーキャッスル (東京)	全面クリア ノーマル設定
劉　備	5,443,100	Gather-GUN	プレジャーキャッスル (東京)	全面クリア ノーマル設定
関　羽	5,453,200	Gather-GUN	プレジャーキャッスル (東京)	全面クリア ノーマル設定
趙　雲	5,495,700	Gather-GUN	プレジャーキャッスル (東京)	全面クリア ノーマル設定

な，何だ！何だ？この謎の新サークル，"Gather"とは何だあっっっ！いきなり彗星のごとく現れ，全国トップの過半数を奪った彼らの正体は一体…？以下次号に続く…(ウソ)。何でも１か月限りの約束で全国各地のサークル同士，連絡を取り合い，ネームを統合してハイスコアをだすことにしたとか。よくぞ担当をたばかってこういうことをしてくれた！左の全国集計欄にバランスよくGatherを並べるのに苦労したぞ，こら。

そういうわけで今月のトップは**ゴールデンアックス**！要望の多かった偏差値による集計を行ないました。とくにキャラクター別にわけませんでしたが，ご意見のあるかたは編集部まで！

テトリス！おおっとついに500ライン台にまで突入！これにはサルもなすすべがないっ！テケテンテンテン（←サルの大道芸のテーマ・ミュージック）。

原始島！全面クリアするだけでもえらく大変なゲームです。ショット・ボタンに連射装置をつけるとグッと遊びやすくなりますよ。

ロンパーズ！ゲーッ！普通１upを24個も取るかあ？

フェリオス！あまりお下劣なネームを使わないように。教育的指導。

マスターオブウエポン！何でもいいんですがこのゲーム，はじめっからむずかしすぎると思うんですが…。

天地を喰らう！ごらんのとおり，プレジャーキャッスルのGUN氏による独占状態になってしまいました。やはりこのゲームのキャラ別集計は無理があったのか？

〈この他のハイスコア〉

★ロストワールド(新バージョン)：8,272,800：ATM-GOTY ―ニュバーだ[地]―難野

★アサルトプラス：3,228,500：Gather-REI

★スプラッターハウス：1,287,300：Gather-NOM

★ファイティングファンタジー：330,530：BREM-VATSHU

★ファイナルブロー：3,718,180：SVR-MYA-NIS(す)

※この他，四川省で１周ノーヒント・クリア以上のかたが２名，アクトフェンサーとプラスアルファの各ゲームで多数のかたが１千万点を達成しています。　（見城）

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	999,999＋α	Y'	ライン 858 ALL
ワルキューレの伝説（1P）	1,094,270	SAC-JAZZ！	ALL
ファイナルブロー	2,876,890	考える自分で-JAZZ！	ALL
原始島	497,700	Y'	5面
天地を喰らう（関羽部門）	5,042,200	OAM-K,AS' 趙雲あおの！	ALL
ゴールデンアックス（ギリアス）	212	OAM-EBIすがわら㊗	ALL 偏242.0
ワルキューレの伝説（2P）	1,131,760	書記長-JAZZ & SAC-JAZZ	ALL
ストライダー飛竜	411,850	BBC-JAZZ！	ALL
四川省（1P）	2,238	Y'	クリア ヘルプ×2
マーブルマッドネス	85,760	学園のりよし	クリア

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックダウン	3,311,351	YATCH！	ALL 1ミス
ヘルファイアー	617,450	T,Y	
トンマ	631,900	F,Dumplings	ALL
四川省	1,556	IMTJSK	4面
ファイティングファンタジー	316,330	BREM-VATSHU	ALL
原始島	501,000	タラシ	5面
☆アクトフェンサー	9,999,990	りょうさん4078艦隊	4-3
マスターオブウエポン	1,154,520	パブロフのさる	5面
天地を喰らう	1,565,700	NOBU	
テトリス	669,771	Mr.F	ラ 925 レ 99＋α

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-17 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'28"735	SAND	ノーマル
ウイニングラン（イージー）	2'04"224	EGA-パオパオパオガン	ノーマル
ワルキューレの伝説	1,164,510	PGP-RII	ALL ノーマル
天地を喰らう（趙雲部門）	5,057,900	H,A	ALL
アクトフェンサー	1,667,250	M,A	ノーマル
トンマ	484,300	SPREAM-K,S	ALL ノーマル
天聖龍	23,768,600	元祖 EGA	ALL ノーマル
イメージファイト	1,547,200	EGA-PAC	ALL ノーマル
ストライダー飛竜	325,500	元祖 EGA	ALL ノーマル
アウトラン（US）	4'38"18	EGA-PAC	Dコース 敵車イージー

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン	19,576,820	安藤敏哉	11面
原始島	341,300	坪田光太郎	8面
テトリス	999,999	なるなる	ライン 999 レベル 99
ヘルファイアー	279,900	北陵高の岡崎	エリア3-24
ワルキューレの伝説	540,148	北陵高の岡崎	8面
トンマ	537,300	北陵高のわたる	クリア
ブラストオフ	731,950	3-2 橋本	クリア
フェリオス	721,100	北陵高のイトウ	ハードクリア
コンチネンタルサーカス	4,889,550	北陵高の JR	メキシコ15位
ベイルート	375,050	CPU-荻野	7面ボス

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	1,067,260	OAG²-PON	ALL,ノーマル,10万×4
ウイニングラン（イージー）	2'03"046	HIT-ARY	1位,ゴール ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"755	ACE-HD	1位,ゴール ノーマル
☆プラスアルファ	10,000,000＋α	INZ！	8-1で達成 ノーマル
原始島（1P）	385,000	Wink♥	4-2 ノーマル
ハードドライビン	97,077	ゆーぢ	3周目チェックポイント
天地を喰らう（趙雲部門）	5,002,100	ITA	ALL ノーマル
アクトフェンサー	2,106,060	千葉光昭の息子	4面ボス ノーマル
クラックダウン（1P）	127,750	INZ	2-4 ノーマル
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	GAC	ライン 825

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	977,910	RADISH-T.S	ALL ノーマル設定
ブラストオフ	1,063,000	LIM	ALL ノーマル設定
ロンパーズ	3,153,060	E² A(C)	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	1,035,130	E-SWAT'S ATT©	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（関羽部門）	5,163,400	ARA	ALL ノーマル設定
ストライダー飛竜	374,350	NORI	ALL ノーマル設定
上海II（1P）	936	ESFORCE-BEER	7面 ノーマル設定
☆テトリス（1P）	999,999＋α	ESFORCE-BEER	ライン 999 ノーマル設定
アクトフェンサー		申請者求ム！	

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス（ティリス）	T-208 V-238	GC-佐藤直行	クリア ノーマル設定
☆アクトフェンサー	9,999,990＋α	GC-佐藤直行	6-4 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"670	ねもとくん	予選沢藤1位 4周,ノーマル
トンマ	638,300	たちばなくん	クリア ノーマル設定
ワルキューレの伝説	1,613,530	中川　剛	ボーナス30万 クリアトマル
天地を喰らう	5,045,000	阿部　誠	クリア ノーマル設定
ロンパーズ	3,593,970	中川　剛	1up-4クリア ノーマル設定
クラックダウン（1P）	4,332,751	YATCH	クリア,忍×0 ノーマル設定
★ファイテングファンタジー	330,530	BREM-VATSHU	クリア ノーマル設定
ストライダー飛竜	292,400	BREM-VATSHU	クリア ノーマル設定

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1 ☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲイングランド（1P）	30,473,325	豊島好考	ALL ノーマル
ゲイングランド（2P）	60,911,838	豊島好考 & 川村展夫	ALL ノーマル
テトリス（ライン部門）	506	少しづつ伸びているものの全国レベルま	レベル 99 ノーマル
テトリス（スコア部門）	409,309	では,ほど遠い！あ～残念!!	レベル 99 ノーマル
ゴールデンアックス	223.3	中野力也	偏差値 253.0
クラックダウン	262,903	OGC-ZEATER©	忍×2 4-1
ターボアウトラン	9'31"25	鎌田和重	ALL 39177320
ベイルート（1P）	231,900	OGC-ZEATER©	6面
ベイルート（2P）	417,350	荒関晃介 & 葛西央樹	6面
ストライダー飛竜	84,500	高橋　功	5面

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン（敵車イージー）	8'30"31	ATM-ドッギャーン（VTM）	マニュアル使用,ALL
パワードリフト（Dコース）	6'46"00	MARO	ALL ノーマル設定
ゲイングランド（1P）	31,904,345	青木教授	ALL,敵ノーマル200秒
ゲイングランド（2P）	63,470,525	I,V & BRN	ALL,敵ノーマル200秒
ゴールデンアックス（1P・ノーマル）	偏差値 235.0	中嶋弘人	ALL ティリス使用
ファイナルブロー（1P・乱入なし）	1,347,340	RIE♡HATADA	1コイン ノーマル設定
トンマ	324,500	RMC-SHO	ALL ノーマル設定
テトリス（イージー）	999,999＋α	川越健二	レ 99＋α ラ 999＋α
テトリス（ノーマル）	712,258	へのかっぱ	レ 99＋α ラ 999＋α
フェリオス（ハード）	922,640	ATM-LSR	ALL ノーマル設定

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう（1P）	1,802,600	CCB	7面 ノーマル
ワルキューレの伝説（1P）	1,004,660	JOE	ALL ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"939	SAH	ゴール ノーマル
ゴールデンアックス	?	?	?
忍者龍剣伝	62,100	ロベルト・トミオカ	4面
アクトフェンサー	3,835,030	CCB	2-3 ノーマル
ダブルドラゴンII	113,400	AVG-ふざけんな！-B,B	4面
フェリオス（イージー）	814,810	AVG-EL31！-FOEいわかん	ALL ノーマル
リングの王者	9,999,999＋α	NTS-BBC	時間 9時間15分
レイメイズ	11'07"33	最短クリア時間	

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県仙台市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	1,131,964	KTS ㋢	1コイン ALL
ファイナルブロー（ノーマル）	1,938,670	ロートルボクサーゴメス	1コイン ALL
天地を喰らう（張飛部門）	3,309,700	CO₁ 掬羅夢破門)	ノーマルエンディング目前
ハードドライビン（スコア部門）	198,202	WAT 氏	ノーマル 6周目
ハードドライビン（CH'S LAP）	1'26"24	MAURICIO GUGELMIN！	ゲロ！
ロンパーズ（ノーマル）	1,648,730	少し復活 I,T ㋢	1コイン ALL
テトリス（ノーマル）	227,963	K,M くん ㋢	ライン 339 レベル 80
アクトフェンサー（ノーマル）	3,116,180	HAM 氏	1コイン 2-2
シークレットサービス	7,173,950	㊕のOBA	SP×1 JP×1
クラックダウン（1P）	277,451	YAS ㋢ 復活するか?	4-2,忍×1 1コイン

プレイゾーンジャック＆ベティ山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プラスアルファ	8,908,200	FHERISTAS-GIN	6周目-7面 ノーマル
アルバレスタ	2,636,000	FHERISTAS-GIN	
ラストサバイバー	583,000	TMN-エノケ㋜	2周目-5面 ノーマル
トンマ	549,400	NG	全面クリア ノーマル
ターボアウトラン	8'41"57	ATM-ドッキャン	全面クリア マニュアル
上海II	1,130	F,G	8面
☆四川省	2,968	ジュン	2周目3-2
ファイナルブロー	1,975,090	趙雲子竜	全面クリア
天地を喰らう（張飛部門）	5,242,800	AMP-S,K	全面クリア ノーマル
天地を喰らう（関羽部門）	5,233,600	AMP-JOJO	ノーマル

コミュニティスペースNTK　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プラスアルファ	1,653,800	第七師団 東千歳 自衛管	7面
アクトフェンサー	2,771,650	HIE-TUKA（恵　庭）	
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"217	ISSAC SP.（千　歳）	
トンマ	421,600	A B C	
ワルキューレの伝説	1,020,740	まりもだくん	♡4 ALL
ヘルファイアー（1P）	407,500	A B C	
ゲイングランド（1P）	31,352,515	水酸化ナトリウム Y,O	ノーマル 150秒設定
ゴールデンアックス	192	DECO	㊇ 116
フェリオス（イージー）	813,650	MOAI-かずみ♣（岩見沢）	ALL
サイバリオン	14,968,990	舞奈（AVG）	2機設定 ALL

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説	1,565,190	佐藤晋一郎	ALL
トンマ	932,000	Gather-SAKI	ALL
★ゴールデンアックス	偏差値 460.5	Gather-RYU㊛	ALL女使用 永パ未使用
天地を喰らう（関羽部門）	5,367,000	Gather-RYU	ALL
原始島	1,591,700	Gather-SAKI	ALL
☆アクトフェンサー	10,000,000＋α	Gather-SAKI,ALPHA	5-1 4-5
プラスアルファー	6,084,400	AION:WHIA-ALPHA	4-7
クラックダウン（1P）	4,398,205	Gather-SAKI	ALL
ロンパーズ	2,987,710	G,O	ALL 1UP×3
ファイナルブロー	1,303,920	Gather-もっきゃ	ALL

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう（関羽部門）	5,051,500	T,M,K.（T,S）	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（趙雲部門）	5,031,400	PON☆	ALL ノーマル設定
ゴールデンアックス（1P・アックス）	偏差値 235.0	YUKIMI（2人・HP3）	ALL ノーマル設定
ゴールデンアックス（1P・ギリアス）	偏差値 240.0	やまさん（2人・HP3）	ALL ノーマル設定
☆アクトフェンサー	9,999,990＋α	T,M,K.（T,S）	4周目3面 ノーマル設定
原始島（1P）	342,800	T,M,K.（T,S）	4面 ノーマル設定
ロンパーズ（ノーマル）	2,150,260	TEXT 日立支部 FnC' Ki	ALL 1UP×2
ワルキューレの伝説（1P）	1,082,660	T,M,K.（T,S）	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'04"841	T,M,K.（T,S）	クリア ノーマル設定
ハードドライビン（マニュアル使用）	153,208	R,N	ノーマル設定

チャレハイ通信

★ゲームコーナーロン(北海道)

●アウトラン→ターボアウトランになりました。1ゲーム50円です。

★コミュニティスペースNTK(北海道)

●'89夏，第24回交流会は，7月30日です。

★ハイテクランドセガ五所川原(青森)

●早いもので，7月8日で満1周年となりました。数々のハイスコアありがとう。これからも全国レベルめざして頑張ろう！オール50円プレイでお待ちしてま～す!!

★秋田CH(秋田)

●にんじんあたっくVol. 24発行のおしらせ！といきたいところですが，25日の発行になります。楽しみにしてた人ごめんなさいね。120円切手を用意して，25日になったら秋田CHへ送ってください！

★ゲームセンターペガサス(埼玉)

●この本がでるころにはスーパーモナコGPが入っているはずです。

★PC烏山(東京)

●先月号で，クエスター（NEWバージョン）入荷，と申しましたが，実は旧バージョンで

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆アクトフェンサー（ノーマル・３機）	10,000,000＋α	TTG-ARS	4周目4面で達成
クラックダウン（ノーマル・３人）	4,402,851	ASS-苦楽爺 ESU君やるうー！	ALL,残3 新VER,1P
天聖龍（ノーマル・３機）	24,558,400	ASS-天聖爺 (セイントおやじ)	ALL,残23 NEBでぇす
ロンパーズ（ノーマル・３人）	4,036,170	E^2 A(C) とりあえず目標到達	ALL,残1 1up×10
原始島（ノーマル・３機）	1,536,100	ASS-No.5	ALL,1P 金を出せ!!
ゴールデンアックス（男&ドワーフ）	偏差値 133.5 ALL	TTG-ARS㊚ TTG-DSKⒹ	同スコア1P ノーマル2人
天地を喰らう（趙雲部門）	3,018,100	ASS-［P］	8面 ノーマル設定
TATSUJIN（ノーマル・３機）	10,000,000＋α	LSP- RIN-KKK	7-4で達成 連射装置使用
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"388	LSP-L&M 17	スピード C 予戦決勝1位
★パワードリフト（Dコース・ノーマル）	6'40"76	ASS-MSO-06 LSP代表-OUT	ALL,1位 39秒は遠い…

サンペディックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1　☎0000-00-0000

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プラスアルファ	4,735,500	Gather- CHAT-COM	3周目のE電 ノーマル
☆アクトフェンサー	10,000,000＋α	夢神　圭	4-2で達成 ノーマル
天地を喰らう（趙雲部門）	4,960,200	Gather- CHATうんちょ	ALL ノーマル
ワルキューレの伝説（１Ｐ）	1,277,650	Gather- CD-GOM^2	ALL あと80万
ゴールデンアックス（１Ｐ・ティリス）	214.0pts	Gather- Fin	偏差値244 ノーミス2人
ファイティングファンタジー（１Ｐ）	333,300	URX-SKG, Boy	ALL 3人設定
上海II	686pts	Gather- REN	5面
パワードリフト（Ｂコース）	6'48"27	Willy	ALL
パワードリフト（Ｅコース）	6'53"57	Gather- CHAT-COM	ALL
メタルホーク	12,884	ERI	ALL ノーマル

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆プラスアルファ（ノーマル）	10,000,000＋α	銀玉マサやん NRP RRRⓢ	8-6で達成 9-4で達成
ゴールデンアックス（１Ｐ・ノーマル）	251.0	ＡＵＸ－Ｙ．が．ねーちゃん使用（得点	ALL 偏差値155.5
☆アクトフェンサー（ノーマル）	9,999,990＋α	NRP RRRⓢ M.C.K.	4-5で達成 4-2で達成
ワルキューレの伝説（１Ｐ）	1,847,200	銀玉マサやん（コテ男パワーたりない）	ALL ノーマル設定
クラックダウン（２Ｐ）	8,773,970	M.C.K. & AI いっつもこのコンビ	ALL忍×17 ノーマル設定
天地を喰らう（１Ｐ・関羽部門）	5,195,200	５月25日　ＷＩＮＫが，コンサートをけ	LV8ALL ノーマル設定
天地を喰らう（１Ｐ・張飛部門）	5,168,500	った。ちくしょう轟ってやるＺＥＤさん	LV8ALL ノーマル設定
トンマ	750,700	なぜ特急は千歳烏山に停まらないのか?	ALL ノーマル設定
★フェリオス（イージー）	855,520	NRP RRR 巨乳！星野麗子ⓢ	ALL ノーマル設定
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	銀玉マサやん ほりいせんしゅ	どっちも カンスト

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（１Ｐ）	1,079,970	なさけなーい	
原始島	420,000	モンキーボンバーズ R,S しょうちゃん	1コイン ALL
天地を喰らう（関羽部門）	5,203,400	SRM-B,FALCON	1コイン ALLクリア
☆アクトフェンサー	10,000,000＋α	SRM-LOW	1コイン 4周クリア
天聖龍	11,610,400	MB,SP♡JUN	ALL残 10 5UP×0
ロンパーズ	2,575,010	MB,SP♡JUN	
ゴールデンアックス（ティリス部門）	245.5	SRM-Prof, SYO	1コイン ALL,残2人

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
原始島	1,542,000	いーてふ	ALL ノーマル
天地を喰らう	4,967,200	ZAC	ALL,趙雲 ノーマル
ワルキューレの伝説	1,160,560	OGS＋α	ALL ノーマル
トンマ	509,600	IKN-ZAT-KIT	ALL ノーマル
ファイナルブロー	2,475,450	いっちゃん	ALL ノーマル
ヘルファイアー	834,620	HAA-左甲斐	2周目1面
ブラストオフ	1,104,100	AEX-BUU	ALL ノーマル
クラックダウン	3,351,202	AEX-RYU	ALL 残2
ラスタンサーガII	298,300	OGS＋α	ALL ノーマル
★テトリス（イージー）	999,999＋α	AEX-ででーん	ライン 539

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワルキューレの伝説（１Ｐ）	1,925,090	CRAMP BOY	ALL
天地を喰らう（関羽部門）	5,328,100	ATARI-KAD	ALL
☆テトリス	999,999＋α	よわい	ライン 601 ノーマル設定
原始島（１Ｐ）	566,700	かど。佐○のおばさん超一こわい。	最後のボス
ゴールデンアックス（１Ｐ）	クリア	多数の方々	ALL
クラックダウン（１Ｐ）	4,351,802	FRS-N.O	ALL,忍×2
クラックダウン（死にました部門）	2,804,265	僕のパンツは緑のトランクス。K○Mⓣ	ALL忍×4 あと210万点
アクトフェンサー（旧VER）	0	誰もやらないね	K○Mの○はふせ字です
TATSUJIN	20,451,320	こわい兄ちゃん	
ハードドライビン	197,695	今井ユカ	

ハイテクランドセガペルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックダウン	4,364,603	EMBLEM ZED	ALLクリア ノーマル
パワードリフト（Ｃコース）	6'50"95	DCC-AGAS- Rimi	クリア ノーマル
テトリス（イージー）	999,999＋α	ヤッホー小池	ALL カンスト
テトリス（イージー）	999,999＋α	EMBLEM らんさあⓇ	ALL カンスト
忍者龍剣伝（３人設定）	177,900	あべさんとく	ノーマル 面数不明
アウトラン（Ａコース）	4'37"68	S,N リミテッド	ノーマル
アウトラン（Ｂコース）	4'38"71	APPLICANT -ROM	ノーマル
アウトラン（Ｃコース）	4'48"87	EMBLEM-戦闘狂 恵美子	ノーマル
アウトラン（Ｄコース）	4'35"15	S,N リミテッド	ノーマル
アウトラン（Ｅコース）	4'47"12	EMBLEM ZED	ノーマル

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	999,999	V.A	ライン 999
天地を喰らう	5,286,200	GMC-KOM ⓣ	ALLクリア
ワルキューレの伝説	1,117,710	MID ⓡ 元気 -Ⓙ	ALLクリア
オペレーションサンダーボルト	2,355,930	コンプリート	ALLクリア
ブラストオフ	701,550	大專国王 安敦	ALLクリア
メタルホーク	9,775	KSD えいたろう だろう	ALLクリア
ハードパンチャー	21,958,600	あんぱんウーマン 相木屋	ALLクリア
ファイティングファンタジー	291,850	TON,TON	ALLクリア
Ｍ．Ｉ．Ａ	583,280	相木屋	2-4
プラスアルファ	6,011,800	MID ⓡ 元気 -Tⓨ	5-7

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"651	SEA HORSE (正攻法)	スピードC タイムB
ウイニングラン（イージー）	2'04"113	VG 30 DET	ベストラップ 39"664
プラスアルファ	5,322,500	Pathlized P.S.Y.	4周目7面 ノーマル設定
ゴールデンアックス	307.5 277.5	Pathlized P.S.Y.	偏差値/スコア
天地を喰らう	3,109,500	ドラ爆弾大山	使用キャラ不詳
☆アクトフェンサー	9,999,990＋α	試験中はダメだって JAL-M,K㊙	4周目2面にて 1機残し
ワルキューレの伝説	233,600	AiR-T,Ninアイスホッケー部	5面,1P イージー設定
テトリス	999,999＋α	Pathlized P.S.Y.	ライン982にて達成
フェリオス（１Ｐ）	優勝 コールド4回	加藤さんあーた！ⓣ JAL-M,K㊙	アメリカ使用 3人モード
ダライアス（Ｗゾーン・ミサイル）	4,533,200	こまつざき あつし	イージー，ノーミス,5機

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう（劉備部門）	5,283,800	EMBLEM らんさあⓇ	ALL
天地を喰らう（張飛部門）	5,361,800	AAC-ABUⓢ	ALL
☆アクトフェンサー	9,999,990＋α	AAC-ABU	4-3 1ミス
ワルキューレの伝説	1,530,010	畠山君元気 TOPAZⓨ	ALL 30万B
ストライダー飛竜	272,250	NSR-Jha	ALL,3機
天地を喰らう（関羽部門）	5,323,900	AAC-ABUⓢ	ALL
Ａ－ＪＡＸ	680,000	バブルス	6面

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'02"451	MSP-OAG^2- PON㊍㊎㊌㊐㊋	タイムランク C
☆アクトフェンサー	9,999,990＋α	SSC-VAPⓣ㊌	4-3で達成 残1
☆アクトフェンサー	9,999,990＋α	ACT-EMPTY㊐㊍	4-3で達成 残2
ワルキューレの伝説（１Ｐ）	1,649,190	畠山君元気-TOPAZⓨ	ALL,40万 ノーマル設定
天地を喰らう（関羽部門）	5,264,300	SSC-TSU	ALL ノーマル設定
ファイナルブロー（JASON）	1,298,930	TEAM,ピザカリ OI もりくん	ALL ノーマル設定
ストライダー飛竜（ノーミス部門）	113,200	ZAPたま	ALL ノーマル設定
テトリス（ライン数部門）	ライン 999＋α	サルと5ケ月闘争中 ACT-EMPTY	S 995676 ノーマル設定
☆四川省（ノーマル）	2,242	1人で考えました SSC-VAPⓣ㊌	ALL,1C 新VER
TATSUJIN	14,302,700	開店から5時間10分 開店神体ⓣ㊌	10-2 ノーマル設定

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"059	G,M,C,YAS	タイム A スピード C
☆テトリス（最少ライン数部門）	999,999＋α	MGNKOZUKE ◎ジョージモナーク	ライン 821 ハーデスト台
ワルキューレの伝説（１Ｐ）	1,547,870	あしか姉ちゃんがライバル フォチンテ	妖精×3,決め手池に落ちる
天地を喰らう（趙雲部門）	5,146,600	中村由真まわし屋	ALL ノーマル設定
上海II	648牌	MGNKOZUKE ◎大井競馬の新通社	5面（パンサーまで）
飛翔鮫	10,000,000＋α	まつおにゃん	20-3で達成 残10機
ウイニングラン（コースレコード）	34"803	G,M,C,YAS	スリップストリーム使用
テトリス（お疲れさん部門）	754,612	毎日来店される熱血小憎様！ガンバレ！	ノーマル設定 ライン 776
☆テトリス（強者部門）	999,999＋α	カーニバル24の1/2面相様	ノーマル設定 ライン 999
テトリス（弱者部門）	396,603	FBI ◎ロジータ	ライン 548

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう	4,948,400	ILS	ノーマル
ワルキューレの伝説	1,360,860	R.U	ノーマル
原始島	156,600	ABC	ノーマル
プラスアルファ	4,068,900	ILS	ノーマル
トンマ	256,300	R-BOS	ノーマル
ゴールデンアックス	104	A.T	ノーマル
レッスルウォー	637,400	OPA	ノーマル
ファイティングファンタジー	300,500	T・K	ノーマル
クラックダウン	4,351,455	KRA	ノーマル
上海II	544	H.Y	ノーマル ?ナシ

プレイシティキャロット　ＴＯＣ店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（１Ｐ）	1,564,240	MIDⓡ元気- TOPAZⓨ	ALL 30万ボーナス
☆アクトフェンサー（旧VER）	9,999,990＋α	㊎ⓣ㊦㊐ 騎ⓓⒸⓡ	4-5クリア 新Vも千万
天地を喰らう（劉備部門）	4,800,000	小樽の鮫1億がライバルダストドラゴン	ALL
天地を喰らう（関羽部門）	4,929,400	ゼロウィング神体(蠍)ダストドラゴン	ALL
四川省	1,130	愛育病院カツカレー攻撃SSC-VAP	4人目の2面
ファイナルブロー（KIM使用）	2,366,310	全面判定クリアーの奥義を探れ！SIG	ALL,4KO
メタルホーク	12,875	K	ALL,5ミス EASY設定
原始島（挑戦者募集部門）	激難！誰かクリアしてっ！	一応連射も付いています。	なくなる前にやりに来て♥
スカイソルジャー（連射告知部門）	高速連射ターボ改装済！	信じるか?ウェーブの弾切れ！速いっ！	レーザーと勝負して稼げ！
天聖牛（天聖龍牛速攻部門）	これが限界だ！ 4"2	SSCが○○（甲胄娘よろしく）うに坊	Ⓕ使用・1面 ノーミス

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコＧＰ	4,821	Jha	7速使用
天地を喰らう（関羽部門）	5,222,900	SSC-TSU 外道3号	ALL,辺訓 色紙頼んだよ
★クラックダウン（１Ｐ）	4,773,570	T.しばた	ALL S×8
プラスアルファ	5,032,700	畠山君元気 -TOPAZ ⓨ	エブリ有り 4-7
プラスアルファ	4,774,700	REC-MGR -TKM	エブリ無し 4-4
ワルキューレの伝説（１Ｐ）	1,644,910	Vag-KIA	ALL 残♥×2.5
原始島（１Ｐ）	1,534,300	OGA	ALL 残5機
アクトフェンサー	4,576,010	MANT-ARMS	2-5,旧VER 時のスコア
ロンパーズ	910,775,730	SUR-HAMVD NORI・P-E	55面 参考スコア
ウイニングラン（イージー）	2'00"733	Gather-SUR-HA MVD-E	1ミス あと1秒

した。申し訳ありませんでした。

●夏に向けてコールド・ドリンク・サービスをはじめます。　(by 店員DX)

★PC新宿(東京)

●カプコンのつぎの版権物は何か！秘かにそれを考えるのが静かなブームを呼んでいます。常連の間では，つぎは「釣りキチ三平」て，そのつぎは「ミスター味っ子」だとか!?

★GB高田馬場(東京)

●当店雑記帳「G.B.ノート」も72号（長いなー５年かあ）へ突入。チャレハイの第１回と２，３か月ちがいですかねえ。

●G.B.への道は，高田馬場駅（池袋寄り）をでて，JR山手線のガードわき，「さかえ通り」を入って左手約100mです(お向かいはタ○トーなのでまちがえないでね)。

●キャラクターグッズの取り扱いはしておりません。また，NGにつきましては，各号の巻末に発行予定日が記載されているようですので，そちらをご参照ください。

★PC巣鴨(東京)

●ATARIのサイバーボール入荷！驚威(きょうい)のSFアメフトゲームだ！これはすごい！

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"998	SUR-HAMVD NOR・P-E	ノーマル
★ハードドライビン（教習所部門）	285,859	Gather-TDA	ノーマル マニュアル
★原始島（1P・篤部門）	1,658,800	Gather-魔殺師篤	ノーマル,1コイン,ALL
アクトフェンサー（虫なしバージョン）	7,080,030	まぐろ	イージー
プラスアルファ（どけち部門）	申請なし	因みにエブリでは，カンスト7-7よん	エブリ無し
ゴールデンアックス（電頭部門）	205 偏差値 235.0	にくさまだすま	ノーミスALLノーマル
クラックダウン（ドーピング部門）	4,357,052	MAD-MAX	ALL 忍×2
ファイナルブロー（誰でやったか不明）	3,125,490	うすむらさき	ノーマル ALL
天地を喰らう（関羽部門）	5,126,000	ばくだんいぬ	ノーマル ALL
ブラステロイド（ミディアムワープ）	1,129,390	AGC-SHUME 1-KONⓔ	イージー

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ウイニングラン（イージー）	1'59"693	Gather-SHOT	ノーマル B:38"612
★忍者龍剣伝（1P・3人設定）	541,300	Gather -Mr.しおしお君	ALL 1up×5
★トンマ	940,300	Gather-Y.N	ALL連射付 ノーマル
☆アクトフェンサー（旧VER）	9,999,990+α	Gather -Mr.まさし君	4-5 ノーマル
☆アクトフェンサー（新VER）	9,999,990+α	Gather -FREEZIN'	4-2 ノーマル
☆アクトフェンサー（新VER）	9,999,990+α	Gather-NRO	4-3 ノーマル
★アサルトプラス（スーパー・3機設定）	3,228,500	Gather-REI	ALL,残10 ノーマル
クラックダウン（1P）	4,271,650	本当に猛勉するんだろうなーサルよ	ALL
天地を喰らう（劉備部門）	5,127,500	超うざってー奴，その名は サンタナ	ALL,赤ペンパワー使用
ロンパーズ	909,899,240	Gather-しょーゆ（ふりかけ）	18面で達成 あと5億いく

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヘルファイアー（1P）	445,800	よっけ	4面 ノーマル設定
クラックダウン（1P）	244,357	チロリン村の大根杉山ブーだよ。	3-4忍×7 4人設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,009,820	You吉くん	ALL ノーマル設定
トンマ	553,700	TOP-TRK	ALL ノーマル設定
天聖龍	651,700	You吉くん	4面 ノーマル設定
ロンパーズ	3,552,530	井沢くん	ALL,1up ×?ノーマル
☆テトリス	999,999+α	ルルル軍団RUS㊗	ライン 846 ノーマル設定
スーパークラウンズゴルフ	−1	㊥中村	ハーフALL 上級コース
四川省	1,310	GOT	ステージ4
レッスルウォー（1P）	3,214,700	You吉くん	7面 イージー設定

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう（趙雲部門）	5,319,300	とおく	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（張飛部門）	5,313,700	WINK -ZEDさん	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（関羽部門）	5,370,700	とおく	ALL ノーマル設定
☆プラスアルファ	10,000,000+α	10時がライバル NRO	7-7 他1名
☆アクトフェンサー	9,999,990+α	MASYORA MANT-ARMS	共に4-3で達成,他1名
ゴールデンアックス	249.0	Y.M㊗	ALL 偏差値247.5
クラックダウン	4,688,961	STIⓣ	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'20"536	山浦さんのおかげ！のRAN	ゴール ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'00"306	私には身におぼえが無い-帝	ゴール ノーマル設定
★サイバリオン（実戦編）	23,926,720	進退極まった神体 SSC-VAPⓣ	3設,No.74 ノーミス×4

ハイテクセガ久米川店　東京
東京都東村山市栄町2-6-4 ☎0423-95-4494

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックダウン（ノーマル）	4,346,902	S-PROC ふえあり	ALL 忍×
ゴールデンアックス	偏差値 260	樋ロクン	ノーマル 3ゲージ
テトリス（ノーマル）	941,817	S-PROC -CGR-	レベル 99 ライン 999
イメージファイト	980,600		
グラディウスII（旧VER）	8,321,600	S-PROC -CGR-	③-FF（11-8）
グラディウスII（旧VER）	7,845,100	S-PROC -T.M-	④-FF（10-8）
P47	144,200	S-PROC -T.M-	5機設定

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜	304,200	HAN-KFA ウソ！	ALL ノーマル
ロンパーズ	159,900	朝一マン	ノーマル
ワルキューレの伝説（1P）	1,013,150	このゲームかんたんっスよ〜	ALL ノーマル
ワルキューレの伝説（2P）	975,520	リッチのお父さん ＆ スシィ	ALL,備考 2P,5930
フェリオス（イージー）	640,080	微積分演習レポート提出がライバル	ALL
ヘビーユニット	739,950	みるみるうちにイラストが上達する	イージー
ドラゴンスピリット	1,080,160	現代教育入門ノート提出がライバル	ALL イージー
ゴールデンアックス（ノーマル）	239.0 偏差値 2690	飛びげりティリスちゃん♡	ノーミス ALL
クラックダウン	28,850	"これが大道芸だ" 阪神万歳	1-3 ノーマル
☆アクトフェンサー	9,999,990	VMT-GAT	4-6 イージー

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆プラスアルファ	10,000,000+α	Gather-銀玉マサやん	8周目6面 ノーマル設定
☆プラスアルファ	10,000,000+α	Gather-O'NS	8周目6面
☆プラスアルファ	10,000,000+α	Gather-HYP㊗	7周目4面
☆アクトフェンサー	9,999,990+α	DRA 武藤 ㊗	4周目5面 旧VER
☆アクトフェンサー	9,999,990+α	F.Y	4周目3面 新VER
ファイナルブロー（1P・正攻法）	2,501,700	CRAMP BOY 一発KOって何だ?	ふざけんな タ〇トー
原始島	1,648,650	銀玉マサやん	全面クリア
ゴールデンアックス	偏差値 309	NSR250 SP使用	全面クリア ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'00"218	Gather-SUR-HAMVD-E	
★ウイニングラン（テクニカル）	2'20"331	Winning 蘭	予選,本選1位

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜（ノーマル）	381,500	ZERBERUS-K.M㊗	当店参考記録 ALL
トンマ（ノーマル）	586,400	スーパーだきょう君 もんぴ	ALL,残1
天地を喰らう（関羽部門）	5,029,400	YAX	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（趙雲部門）	4,933,360	YAX	ALL ノーマル設定
☆アクトフェンサー（ノーマル）	9,999,990+α	ZER，ⓤ，ACT-Eの3名様	4-3,4-1,4-3順
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"155	CHAT-INFINITE-ずるずる	1回目失敗 ゴール
ダブルドラゴンII（ノーマル）	147,830	筐体キッカー Gather-VAX	ALL
ファイティングファンタジー（ノーマル）	321,980	Gather-K.M	ALL −2000
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,385,150	もんぴ（少年のような目使用）	引きのみ,神様4回
☆テトリス（ノーマル）	999,999+α	ACT-EMPTY	集計時未ライン

ゲームセンターＵＦＯ　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス（1P）	205.0	URX-BKP	ALL,残1 偏差値235
マスターオブウエポン	2,046,550	PAC	6面,㊗×1 ノーマル設定
☆プラスアルファ	10,000,000+	URX-SUM	8-7で達成 ノーマル設定
☆プラスアルファ	10,000,000+α	HST-㊗SPT	8-6で達成 ノーマル設定
☆アクトフェンサー	10,000,000+α	URX-BKP	4-5で達成 ノーマル設定
トンマ	831,700	URX-TEC（ひまつぶし）	ALL,残0 ノーマル設定
天地を喰らう（関羽部門）	5,218,400	いしいさんのでし	ALL ㊗ ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,593,450	URX-DARK-ELF	ALL,10万 ノーマル設定
ファイナルブロー	2,665,870	URX-SKG BOY	ALL F・B×3
ターボアウトラン（AT車）	8'33"15	URX-SUM	ノーマル設定 のびんぞお！

セントラル永福店　東京
東京都杉並区永福3-57-19 光ビル1F ☎03-324-1744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス（1P・ノーマル）	220.0	NZO-歩く人マニア	ALL 偏差値140.0
★マスターオブウエポン（ノーマル）	3,441,880	Gather-Y.N	ALL
アクトフェンサー（旧・ノーマル）	6,274,710	NZO-シュークリームマニア	3-4
㊗天地を喰らう（張飛部門）	4,751,400	NZO-仙台銘菓，萩の月マニア	ALL ノーマル
天地を喰らう（関羽部門）	4,778,800	NZO-早稲田のトンカツ村マニア	ALL ノーマル
ファンタジーゾーン（ノーマル）	10,863,300	OPA-ファンタジーゾーン人	3-1 連射有り
☆テトリス（ハーデスト）	999,999+α	Mr打ち止め君	ラ 999+α 連射?付き
忍者龍剣伝（1P・ノーマル）	482,700	黒イせえるすまん	ALL,2設 1UP×7
ウイニングラン	入荷中		
原始島	入荷中です		

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★天地を喰らう（1P・ノーマル）	5,482,700	Gather-GUN	1C・ALL 張飛使用
★天地を喰らう（1P・ノーマル）	5,443,100	Gather-GUN	1C・ALL 劉備使用
★天地を喰らう（1P・ノーマル）	5,453,200	Gather-GUN	1C・ALL 関羽使用
★天地を喰らう（1P・ノーマル）	5,495,700	Gather-GUN	1C・ALL 趙雲使用
テトリス（イージー）	999,999+α	Gather-VAPⓣ！ネズミの弟子	ライン583で達成！ASP
マスターオブウエポン（ノーマル・3設）	2,003,580	RVS-MAX	ACT6でⓓ（SB×1）
上海II（1P・ノーマル）	1,148	甘い蜜製造人間ⓔ！ダシは僕に任せて！	8面残り4枚でDEAD！
トンマ（連射付・ノーマル・3設）	872,000	不治の病の為,入院中（実話）POC氏	後はピンキーに任せた
ダライアス（エキストラ・ノーマル・3設）	10,709,440	Gather-背後に化物出現！ネズミ	51,200×5（Vゾーン）
ダライアス（エキストラ・ノーマル・3設）	10,973,040	Gather-POCPO〜〜C！	51,200×5（Zゾーン）

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アクトフェンサー	2,220,550	PAT	5面
天地を喰らう	502,800	MRK	ALL
ワルキューレの伝説	801,440	上西マーベ	G12,995 ALL
ブラストオフ	753,050	Hidesato	ALL
フェリオス（ハード）	946,660	MC2	ALL
テトリス（ライン数）	183	凡人	点121,268
イメージファイト	254,800	CH 最	5面
天聖龍	685,500	BAD BOY	4面

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マスターオブウエポン	2,752,960	EXGANDER	ALL,残0 ノーマル
ファイナルブロー（1P）	3,317,770	泉田	ALL ノーマル
テトリス	999,999+α	みさと	ラ 999+α レ 99+α
アルバレスタ（1P）	2,857,000	T.O	ALL ノーマル
ワルキューレの伝説（1P）	1,444,190	砂霧「高田馬場ASSAULT軍」等佐	ALL ボーナス40万
☆アクトフェンサー	9,999,990+α	EXGANDER	5周目1面 カンスト
原始島（1P）	505,200	EXGANDER	5面後半
天地を喰らう（1P）	4,720,300	安島イ（JA）	記載なし ノーマル
トンマ	622,900	EXGANDER	ALL,残1 ノーマル
ダブルドラゴンII（1P）	137,300	笠原修	記載なし

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス（1P）	245 偏差値 321	ILG-NEOmkII	ノーマル3人，ギリアス
ゴールデンアックス（2P）	297 偏差値 321	ILG-M.M ＆ NEOmkII	ギリアス,ティリスALL
天地を喰らう（劉備部門）	5,037,200	ILG-NEOmkII	ALL ノーマル設定
プラスアルファ	6,831,600	ILG-NEOmkII	5周目 ノーマル設定
テトリス	812,550	ILG-NEOmkII	ライン 865 ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,041,330	CCP-NVB-HIDⓓ	ALL ノーマル設定
原始島（1P）	1,584,150	ILG-M.M	ALL ノーマル設定
ラスタンサーガII（1P）	525,000	ILG-FREEPLAY	ALL ノーマル設定
ファイティングファンタジー（1P）	278,840	矛霧 円	ALL ノーマル設定
ハードパンチャー（1P）	11,862,750	RAI	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	1,039,823	YASS	1コイン ALL
ワルキューレの伝説（2P）	1,004,680	マリーエミリー ＆ 超エバンス Jr	ALL もうこりごり
天地を喰らう（関羽部門）	5,088,300	敵将とっつあむ	ALL
プラスアルファ	6,862,500	JOB-あつし（ロードマン未使用）	6-5,8ケタは遠い!?
☆アクトフェンサー	9,999,990	超家畜 シコシコ角田さん	4-3で達成
天聖龍	21,483,000	超スリーピー 濱田くん！	ALL
トンマ	178,600	CHAN	2周目の7面
クラックダウン	259,401	ミラクルなパワー サイバープチマン	4-2
テトリス	999,999	㊤	ライン 804
グラディウスII	2,454,100	証人喚問 うそつき中さん	5-4

●ファイナルラップに改造を施しました！シートに関係なく，車種をボタンで選択できます。これはすごい！

★PC西荻(東京)

●ターボアウトラン入りました。3面が少しちがいます。

●常連のみなさま，欄がパンクして，ハイスコアが多数載せられませんでした。すみません。

★プレジャーキャッスル(東京)

●天地を喰らうに連射装置がつきました(今月のハイスコアでは使用していません)。

●ボードの絵を書いてくださるかた，募集します（18×7.8cm）。

★大船CH(神奈川)

●当店も5月いっぱいで閉店です（一時休業です)。長い間お世話になりました。

★ウィルトークタイトー古町(新潟)

●6月より，テーブルゲームのほとんどが50円！おまけにこれから入ってくるゲームも50円！みなさんの要望しだいで大型筐体も50円になるかもしれない！どっからでもかかってらっしゃい！

★ゲームインカナザワ(石川)

ゲームセンター１０１　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
原始島（1P）	1,575,850	FGK-TOM	ALL,標準 1コイン
ダブルドラゴンII（1P）	234,490	FGK-TOM	ALL 2人設定
イメージファイト	1,117,400	FGK-HK²D警帝 アーシェスネイ	ALL 連ナシ
天地を喰らう	3,726,000	SRM-K・O	ALL ノーマル設定
トンマ	325,800	FGK-FGK!!	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,040,390	OKN	ALL ノーマル設定
ファイティングホーク	1,661,300	FUA-MARS	ALL ベリーハード
☆テトリス（ノーマル）	999,999	HTL-UUM-ゴーダ	レベル 99 ライン 999
クラックダウン（1P）	だーれもやらん		
ニュージーランドストーリー	3,160,530	DNA	ALL イージー設定

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-57-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス	604,190	はばん	ALL EASY
テトリス	220,736	SET	ライン 166 レベル 38
大魔界村	805,300	はばん	ALL
ワルキューレの伝説	1,078,280	KEI	ALL
天地を喰らう	1,637,900	H,A	7面 関羽
ウイニングラン	2'27"825	SUNPLAZA TATSUNO	5連 7位
ストライダー飛竜	314,800	RUN	ALL
ハードパンチャー	21,936,100	Show	ALL

ＹＰエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説	1,062,090	青酸カリ 一号（ループなし）	ALL ノーマル
ゴールデンアックス	偏差値 136.0	茶羅（スコア不明・ティリス使用）	ALL ノーマル
テトリス	668,203	MAP やぼう	ライン 680 ノーマル
ロンバーズ	3,877,610	J-MAC ㊟（1up×11）	ALL ノーマル
グラディウスII（4-F）	3,691,100	J-MAC ㊟	6-3 ノーマル
フェリオス（ハード）	876,940	青酸カリ 一号	ALL ノーマル
モンスターレアー	929,060	宮ざわ ?	ALL ノーマル
イメージファイト	1,003,400	MAP やぼう	2-5 ノーマル
ブラストオフ	612,950	CHP ハンド レーザー	ALL ノーマル
アフターバーナーII	ヒット 1,257	片われ5号	ALL ノーマル

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヘルファイアー（1P）	485,450	FGK-クリ丸	5-12 ノーマル
天地を喰らう	1,668,500	ヤマダサマ	7面 ノーマル
トンマ	280,000	POT	6面 ノーマル
ストライダー飛竜	206,950	DIO	ALL ノーマル
イメージファイト（5機，連射つき）	1,254,400	VAL-VWX	2-7 ノーマル
究極タイガー（イージー）	9,326,960	加藤サマ	エリア921
忍者ウォーリアーズ（ノーマル）	478,270	めざせ49万 Gota-ken	永パなし ALL
マスターオブウエポン	1,085,790	HK²D 香津美リキュール賞	5面 ノーマル
サイバリオン（実戦編，3機設定）	21,222,260	FGK-HK²D-警帝	ノーミス×4 ノーマル

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アクトフェンサー	3,274,990	C&Pみゆきちゃん	2-3 ボス 1コイン
天地を喰らう（関羽部門）	1,703,100	天地を喰らった蔵仁	ALL
ワルキューレの伝説	1,176,360	ムシクン（ZEM）	1コイン ALLクリア
天聖龍	21,362,100	やりねこ	1コイン,ALL,5UP×2
テトリス（ノーマル）	347,602	SPK-小口	ライン 510 レベル 99
テトリス（イージー）	831,741	SPK-小口	ライン 999 レベル 99
大魔界村	580,100	はばん	クリア,残0 ZAPあり

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
原始島（1P）	429,550	PIIIいかさまで2人抜きした男。	5面 ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'04"856	Shin へへへ! あと4秒	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"335	TAZ いいってことよ!	ALL ノーマル設定
ハードドライビン（スコア）	165,797	MAX!! やだってことよ!	マニュアル ノーマル設定
ストライダー飛竜	405,500	やす。ごめん。あと5000はいくと思う。	ALL ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	381,043	LPN㈱-APEX	LV 99+α LINE 449
天地を喰らう（1P・関羽）	5,020,500	VOX-DEI つかん気味	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,312,350	CHAFF	ALL ノーマル設定
クラックダウン（1P）	1,406,904	MAX!! 忍2回しかできんかった。	ALL イージー設定
ブラストオフ（ノーマル）	885,350	XAK 芳村 CGS さんごめん	ALL,桧山君ありがとう

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス（ノーマル）	スコア 267.5	魔神衆 U-まつい	偏差値 297.5
ファイナルブロー（ノーマル）	1,191,830	ホセ・メンドーサ	4面
クラックダウン（旧VER・ノーマル）	3,360,203	魔神衆・鉄神 "J"	ALL
ロンバーズ（ノーマル）	891,590	GOR-神様は中国人-たあれん	40面
ファイティングファンタジー（ノーマル）	310,850	魔神衆 U-まつい	ALL
ストライダー飛竜（ノーマル）	369,300	GOR-ラーメン将軍	ALL
ベイルート（ノーマル）	376,300	魔神衆 "まだやれる" にゃん²SPT	ALL
ターボアウトラン（ノーマル）	9'06"26	魔神衆邪神 ORC	オートマ
上海II（ノーマル）	668	竹下 登	
テトリス（イージー）	999,999	G.BERGER ㋮㋠白山人	カンスト 2人

がらんがらんＧ　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ロストワールド（1P・新VER・ノーマル）	8,272,800	ATM-GOTY-ニュバーだ㊤-雛野	残504100ゼニ 全面クリア
ロストワールド（2P・同上）	12,393,100	ATM-G 雛野&K Buchi3より	残69万ゼニ 1万×26コ
☆テトリス（ノーマル）	ライン カンスト時932	ATM-GOTY-Buchi	レベル99+α 神の領域
☆テトリス（ノーマル）	ALL カンスト者	じーぢーGⓐ&ZUWⓐ&ATM-Ⓑ	3名様が～3より1館1人
ハードドライビン（ノーマル・ナムコV）	264,057	ZUW ⓐ テトリス連射でカンストした男	シップ1'21"7 2-M
イメージファイト（ノーマル・ターボ）	1,213,000	ATM-Ⓝ-VIP ⓡ苦しい戦いだった	ALL,2周 残7機
ワルキューレの伝説（ノーマル・1P）	462,220	ZZA!体力も魔法もつきた・・トホホ	8面赤ちゃんから・・・
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,892,900	GOTY-Ⓝ-VIPⓡ水晶の野望発狂	7-3Fバァちゃんまで!
ファイティングホーク（ノーマル）	1,801,750	ATM-らんまⓂクリア時10キ増える	エリア149 ALL,残11
ダライアス（旧VER）	4,605,300	AKO ⓐ だらいあすチーム会長GAA副	ZALL残5 ピラニア最強

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プラスアルファ	4,033,500	M,D FINN	1コイン 3-7
アクトフェンサー	8,133,920	W,R,S-GAA-舞那	1コイン 3-4
天地を喰らう（関羽部門）	5,046,900	W,R,S-GAA-舞那	1コイン ALL
天地を喰らう（趙雲部門）	4,924,600	W,R,S-GAA-舞那	1コイン ALL
天地を喰らう（劉備部門）	4,723,100	築地研人	1コイン ALL
クラックダウン（イージー）	1,330,051	W,R,S A-D-Va	1C,ALL S×1
ワルキューレの伝説（ノーマル・1P）	1,235,060	W,R,S-GAA-舞那	1C,ALL やる気なし
イメージファイト（ノーマル・連射付）	1コイン 全2周クリア	VMT-RED	誰か点数出して!!
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"115	RPC-SSA-FUN	ALL 誰もやらない
ストライダー飛竜（ノーマル）	347,800	㊙	1C,ALL もうない

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングファンタジー（ノーマル・2人）	322,320	SHS-Y,N 329,000点はありえない	ALL 1万円使った
テトリス（ノーマル）	944,394	PC 猿人男	レベル 99 ライン 999
イメージファイト（ノーマル）	1,324,200	K,N	2周目 7面のボス
ジェミニウイング（1P）	2,155,050	SHS-Y,N	GB 15,3設ALLNミス
サンダークロス	10,000,000+α	SHS-PFN AS氏元気してる?	9周1で達成 残 35機
タフターフ（2P）	19,166,100	SHS-GAL SEXUAL-B-T	ALL 2Pトータル
忍者龍剣伝（ノーマル・3機）	63,200	XYZ野尻死ね!!	3人設定 4面ボス
テトリス（ノーマル）	858,638	PC 猿人男（TSP）	ライン 708 向い風参考
忍者龍剣伝（ノーマル・4機）	402,300	SHS-GAL	1UP×4,ALL,3ゲージ

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	28,630,470	NARC-U11 BIG BAN	19-2 ノーマル設定
天地を喰らう（関羽部門）	5,004,500	NARC-U16 BUD-TABBY	ALL ノーマル設定
忍者龍剣伝（2P，3人設定）	251,000	NARC-U10+16 INT+BUD	ALL ノーマル設定
グラディウスII	5-8	NARC-U07 DEAD-EDS	旧バージョン 3-F
究極タイガー	14,090,150	NARC-U09 BAD END	6-6 ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,498,830	NARC-U13 M,T	ALL ノーマル設定
☆テトリス	999,999+α	免脳丸	ラ 999+α ノーマル設定
テトリス	999,999+α	NARC-U01 CRYPT AI	ラ 999+α イージー設定
テトリス	999,999+α	NARC-U06 RAY	ラ 999+α イージー設定
テトリス	999,999+α	K,T	ラ 800+α イージー設定

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス	偏差値 119	今 中国がおもしろい	5面,ボス
ハードドライビン	209,079	MAX88	
アクトフェンサー	6,770,430	危うし 27軍 立ちあがれ国民!	3周目3面
ウイニングラン	2'25"220	TAZ	
トンマ	264,000	RCZ	1コイン ALL
上海II	1,332	PCCA-STV	10面
ダブルドラゴンII	120,760	UFO	
クラックダウン（BEN）	2,060,850	MAX!!	
クラックダウン（ANDY）	223,451	金貸し王（2反対語 きんじ）	
ワルキューレの伝説	1,257,041	ゆきあやの	1コイン ALL

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
原始島	303,300	(ZEM) SPIRIT-UP	
テトリス	761,563	SET	イージー ライン 767
天地を喰らう（趙雲部門）	1,224,000	JNY-哭きの竜 D・S	1コイン6面
ファイティングファンタジー	298,390	(ZEM) ムシクン	1コイン,ALL,パ×3
上海II	696	(ZEM) GAS	5面
ワルキューレの伝説	1,019,720	KEI	1コイン ALL
ロンバーズ	1,023,270	RUN	47面

がらん７　長野
長野県松本市中央4-4-25　☎0263-36-6723

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードドライビン（ノーマル・ナムコV）	252,955	HMTL（はまってる）-みっどⓡ	シップ1'22"58-M
☆テトリス（ノーマル）	カンスト時 ライン数852	HMTL-MIDⓡ パラスで会いましょ	まだまだ続くテトリス風?
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,094,890	TOY-POPS何んでガ3には?	ZAP5回,ALLまだまだ
アウトラン（ギャガチャなし）	4'44"00	TiNY-MIDⓡ ギャもろすぎるDX	Dコース名作は残る
ダライアスEX（ターボ）	9,744,810	かっちゃくⓢ社会人PIPは頑張るぞ!	Wゾーン ALL
サンダークロス（1P・ノーマル）	6周目7面	SER-ALF ⓡ メタルホークが飛ぶ	ゲームへの情熱は最高
スカイソルジャー（ノーマル）	1,172,920	TOY-POP 余談ですが古本を・・・	ドイツまだまだひくい
大魔界村（ノーマル）	276,900	LUM へのかっぱを御存知ですか?	ALL ZAPなし
モンスターランド（ノーマル）	残ゴールド 5,274	GBY-WAW ろくちゃんず迷宮島	ALL ㊟ さんありがとう
ニュージーランドストーリー	162,840	BBT 長い戦いです	2-3

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（カンスト最少ライン）	837	F・Z	ノーマル
ゴールデンアックス（1P・ティリス）	243.0pts	F・Z	ALL ノーマル
天地を喰らう（関羽部門）	5,170,900	F・Z	ALL ノーマル
トンマ	577,400	HRA-LTSⓇ	ALL,残0 ノーマル
ワルキューレの伝説（1P）	948,510	F・Z	ALL ノーマル
ワルキューレの伝説（2P）	1,125,100	ALBA & ALBA II	ALL ノーマル
ゲイングランド（2P）	6,019,555	ATS/&ATS!	ALL ノーマル
ゲイングランド（1P）	30,692,505	FZ	ALL ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"566	FAF	ノーマル
フェリオス（イージー）	826,200	HRA 相田翔子㊅ APEX	ALL ノーマル

●イメージファイトetc.に連射装置がつきました。

★朝日町CH(山梨)

●HI-SCORE NOTEが新しくなりました! みんなでジャンジャン，ハイスコアをだそう!!

★星ヶ丘CH(愛知)

●もうすぐ世界デザイン博が名古屋で開催されます。この機会に星ヶ丘CHにも遊びに来てください。地下鉄星ヶ丘駅①番出口をでてすぐです。

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●ターボアウトランがDXタイプ(旧アウトラン筐体)にて入荷しました。ターボボタンはちゃんとギアについてます! 戦闘開始(なんのこっちゃ)!

★ファミリータウンメルヘンランド(愛知)

●今回より仲間入りさせてもらいます。当店はショッピング・センター内のロケーションですが，ゲーム機全51台，大型全14台と品数も豊富です。ぜひ1度ご来店ください。　店員Ⓚ&ISOBEN

★プレイプラザハスラー(愛知)

●今まで応援してくださったみなさん，名

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヘルファイヤー	390,950	LSK-RCZ ㊊	1コイン,ノーマル,4-22
ワルキューレの伝説	270,000	安島孝生	クリア ノーマル設定
フェリオス	2,024,699	藤山宗弘	ノーマル設定
ファイティングファンタジー	284,110	山田剛太 P.N. JOVR-BAL	ALL ノーマル設定
ダブルドラゴンII	196,920	武田将樹	ノーマル設定
☆テトリス	999,999	中野雅憲	ライン 988 ノーマル設定
天地を喰らう	157,000	安島孝生	ノーマル設定
ターボアウトラン（ノーマル）	9:10:48	KNY-ZZZ	1コイン ALL
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"422	NON-NON（市川昇）	
トンマ	600,900	MICMKIII	クリア,残3

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アクトフェンサー	2,001,040	THE-0	1コイン,4面 ノーマル
ワルキューレの伝説（1P）	1,181,930	IKT-IBO-吟遊詩人㊟	1コイン,全面クリア,残4機
フェリオス（ハード）	737,890	KAZUMI-㊒	1コイン,全面クリア,残3機
スーパーマン（1P）	1,928,900	大橋 GOICH	1C,全面クリア,ノーマル
天地を喰らう（張飛部門）	4,738,300	YNM-みっきー	1C,全面クリア,ノーマル
天地を喰らう（2P・趙雲部門）	9,481,900	社本&KOUYand URIKURU	ノーマル設定
天地を喰らう（2P・張飛，関羽）	5,849,600	高須 & 社本	ノーマル設定
ロンバーズ	4,083,650	仕事帰りの J-MAC㊟	全面クリア1UP×17残5
ロボコップ	7,437,300	XYZ改めデーモンきまぐれ	1コイン,7面 ノーマル
オーダイン	693,400	K.T	1コイン 全面クリア

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう（ノーマル）	3,266,900	TRM-FF-ALC	8面ボス
ファイナルブロー（ノーマル）	1,416,910	SUGA	ALL
サイバリオン実践編（ノーマル・3機設定）	20,758,100	TRM-天道あかね	ノーミス,ALL,200万×4
トンマ（ノーマル）	606,900	TRM-静香御前	ALL
マスターオブウエポン（ノーマル）	1,512,370	TRM-天道あかね	6面
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"737	ひなさん	予・決1位 CR34"803
原始島（ノーマル）	574,150	TRM-T・G 心の鏡	ALLボス
ロボコップ	5,911,300	YAS	ALL
テトリス（ノーマル）	593,472	TRM-FF-ALC	ライン 644
四川省	1,228	出資QM協力DOM ALC・KIM・GAM	4人目3面

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆プラスアルファ	10,000,000+α	IML-ロンバーズ神体㊟	ノーマル クリア
トンマ	743,700	IML-のりピー㊟	ノーマル クリアタコ1
ハードドライビン（スコア部門）	160,566	L TEMPLE	AT 5周目
ハードドライビン（タイムCS部門）	1'28"81	L TEMPLE	AT クリア
原始島（1P）	1,582,100	VRC-M.H	ノーマル クリア
ワルキューレの伝説（1P）	1,077,000	KFK.	ノーマル クリア
クラックダウン（1P）	3,602,461	SHI-N（VRC）	イージー クリア
☆テトリス（ノーマル）	999,999+α	VRC-MSS	レベル 99 ライン 999
天聖龍	24,558,700	VRC-MSS	ノーマル クリア,タコ1
ゴールデンアックス	136.5	TST	ノーマル クリア

ファミリータウンメルヘンランド　愛知
愛知県豊田市東山町1-950 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルブロー	2,414,650	IBM-K	ALL ノーマル設定
原始島（1P）	339,700	AKI㊟	4面 ノーマル設定
天地を喰らう（劉備部門）	504,100	ヴァリスIIの優子に♡な いそべん	ALL ノーマル設定
☆テトリス	999,999+α	AKI㊟	ライン 999 ノーマル設定
ファイティングファンタジー	303,870	BOWJY	ALL 3人,ノーマル
ターボアウトラン（純正DX）	9'03"18	HID	ALL AT車
ターボアウトラン（純正DX）	9'07"20	AKI㊟	ALL マニュアル車
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"230	のぶし（NBS）	ゴール ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'02"504	IBM "走り方わかんねー" K	ゴール ノーマル設定
天聖龍（連射付）	24,445,100	ノーミスだと5UPが出んAKI㊟	1ミス,ALL ノーマル設定

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス（点数）	247	ブリバリの NAM	1ミスALL
ゴールデンアックス（偏差値）	153.5	ブリバリの NAM	1ミスALL
ゲイングランド（1P）	25,423,716	まだクリアできない ブリバリの NAM	4-8 120秒設定
ゲイングランド（2P）	60,207,555	BASUO と M.B	ALL
クラックダウン（1P）	4,335,103	Sgt. Pepper	ノーミス ALL
クラックダウン（2P）	7,461,256	Sgt. Pepper & .EA	共にALL
トンマ	487,600	KRG-直美	6面ボス ハードランク
テトリス	671,291	Sgt. Pepper	ラ 651 レ 99+α

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アクトフェンサー	1,757,270	ERG	ノーマル設定
ゴールデンアックス	211.1	ERG	ノーマル設定 クリア
テトリス（ノーマル）	807,564	IML-やっぴー	レベル 99 ライン 988
テトリス（イージー）	999,999	TST	レベル 99 ライン 999
ターボアウトラン	58,057,500	AMI	ノーマル設定
ファイティングファンタジー	308,860	Echo	ノーマル設定
ゲイングランド（1P）	30,475,665	VLP	ノーマル設定
ゲイングランド（2P）	60,509,445	SIN 早乙女乱馬	ノーマル設定
ヘビーユニット	1,060,000	ビンボー神 and バブルス	ノーマル設定 2-4-1
イメージファイト	1,080,100	ETM-VAL!	ノーマル設定 2-7

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII	3,769,310	LMC-No.6 GRAY-FOX	レベル1 ALL
忍者ウォーリアーズ	275,120	LMC-No.6 GRAY-FOX	1コイン 全面クリア
ワルキューレの伝説（1P）	89,910	S.Mの銀次 No.2	ノーマル
フェリオス	823,250	S.Mの銀次 No.2	ノーマル
テトリス	244,200	ヨシキタホイホイ No.8	レベル 78 ライン 338
フェイスオフ	677,560	ヨシキタホイホイ No.8	ノーマル
コブラコマンド	45,970	ドンキーボーイ	ノーマル
モンスターレアー	862,120	ゲーム吉三平	12面 ノーマル
サンダークロス	436,160	ドンキーボーイ	ノーマル

ハイテクセガ長浜楽市店　滋賀
滋賀県長浜市八幡東町9-1 長浜楽市内　☎0749-65-1955

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セガスーパーサーキット	0'33"16	豪心会	ベストラップ
ターボアウトラン（マニュアル）	7'50"12	DCC-AGAS Rimi	ALL
ターボアウトラン（オートマチック）	9'01"04	H・K	ALL
ワルキューレの伝説	922,400	BAR BER 宮川	ALL 残金12060
グラディウスII	746,600	BAR BER 宮川	2-4 2WAY
ゴールデンアックス	207	XYZ	偏133.5
アフターバーナーII		大倉君！早く！	
ギャラクシーフォースII	3,527,775	嵯峨美89155 KID	3面スタート ALL
フェリオス		助けて！アポロン	
パワードリフト（Bコース）	6'48"11	Rimi-Noguhi	ALL

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードドライビン（スコア部門）	317,323	あたまくん	オーマ10周 イージー設定
ハードドライビン（CSタイム部門）	1'23"79	one PJoe A.T	ギアシフト 同上
☆プラスアルファ	10,000,000+α	IML-のりぴー㊟ AKI㊟	残13,7-3 残5,7-7
クラックダウン（1P）	4,720,865	HCM-IML-てった	ALL,忍×6 S.B×4
天地を喰らう（関羽部門）	5,043,200	HCM-SSH-MOLE-宇宙人	ALL,1P ノーマル設定
天地を喰らう（2P）	6,076,000	HCM-MOLE & ABE	ALL,劉備&関羽,同上
ワルキューレの伝説	1,096,030	IKT-IBD-捨てゲー命㊟	ALL 実はちんぴら
アクトフェンサー	4,053,560	FPG-SHO	2-4,1千万出さんん…
テトリス	999,999	HCM-SSH-MOLE 宇宙人	ライン707で達成
上海II	1,262	HCM-SSH-MOLE 宇宙人	9面

プレイプラザハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プラスアルファ	1,723,000	EIJI・小川	ノーマル設定 8面
トンマ	265,480	KIYOYA・長森	ノーマル設定
ブラストオフ	295,400	TOSHIHITO・滝	ノーマル設定 5-1面
天聖龍	700,900	EIJI・猪下	ノーマル設定 4面
☆テトリス（ノーマル）	999,999+α	MAKOTO・谷川	ラ 999+α レ 99+α
上海II	988	MAKITO・後藤	ノーマル設定 7面
大魔界村	277,700	MAKITO・後藤	ノーマル設定 ALL
イメージファイト	741,900	EIJI・小川	ノーマル設定 ALL
サンダークロス（1P）	3,005,360	EIJI・小川	ノーマル設定 3-5面

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆プラスアルファ	10,000,000+α	余裕のRYO	8-4で達成 ノーマル設定
☆アクトフェンサー	9,999,990	ひさびさのTUR屋	4-2で達成 ノーマル設定
天地を喰らう（張飛部門）	5,164,100	ひくいTUR屋	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,237,840	MPY-よしみ	ALL ノーマル設定
ファイナルブロー（1P）	1,639,720	D.I	ALL,金髪 ノーマル設定
ロンバーズ	3,122,210	ISP.	ALL,残13 ノーマル設定
ストライダー飛竜	168,950	うふふの戯者	0ミスALL ノーマル設定
ハードドライビン（CSラップタイム）	1'30"57	中間テスト2日前の HYO	ナムコVER AT使用
原始島（1P）	383,850	RAY	エリア4 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"054	T.M YAMA OGI SUS	ELO カムバーック

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードドライビン（スコア部門）	252,773	TGV㊦	9周目前半 ノーマル設定
ハードドライビン（CSタイム部門）	1'22"57	TGV㊦	スタントトラック使用
ターボアウトランDX（オートマチック）	9'08"68	K.N	全16面クリア
ターボアウトランDX（マニュアル）	8'42"10	超人ばあ～！	同上,3種のギアテク使用
☆プラスアルファ（20万エブリ）	10,000,000+α	当店6名様達成	㊕最少周回数 5-5にて
☆アクトフェンサー	9,999,999	当店4名様達成	4-5 ノーマル設定
クラックダウン（1P・3人設定）	4,704,613	BFM㊟	ALL ノーマル設定
トンマ（3人設定）	907,600	YUJ	ALL,残0 ノーマル設定
ゴールデンアックス（1P）	偏差値 273.0	FPG-MTS	ALL ノーマル設定
★パワードリフト（Eコース）	6'48"76	IPD-TM	ALL,1位

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックダウン（1P）	3,470,559	やはりマッドテープパワーRVV	ALL SB×9
トンマ	658,300	ABC-Jr	ALL
天地を喰らう（趙雲部門）	5,009,600	DRY	ALL,1P ノーマル設定
☆テトリス（1P）	999,999+α	A.KOBA	ライン 999 ノーマル設定
☆アクトフェンサー（ノーマル）	9,999,990	長瀬の使者 ARES	4-5,残0 4-5,ノーミス
アルバレスタ（1P）	3,389,000	MAXバタンRVV㊛	ALL ノーマル設定
☆プラスアルファ	10,000,000+α	長瀬の使者	8-5,残26 ノーマル設定
原始島（1P）	482,800	参考からあげ松井君	5面
原始島（2Pトータル）	1,667,500	ARES 長瀬の使者	共に1コイン ALL
㊛ ㊛同盟	㊛ 同盟は総員3名	長瀬の弟子	ZATさんまた来てね

セガセンター京極　京都
京都府京都市中京区新京極四条上ル仲之町538　☎075-241-3713

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン（マニュアル）	8'10"57	ILLUSION -8A-x!	ALL 1クラッシュ
ターボアウトラン（オートマチック）	8'34"79	強力馬力 POL	ALL 1クラッシュ
ゴールデンアックス（偏差値）	378.5	CHAer-CMB -GEKi ㊤	ALL ギリアス使用
テトリス	652,098	みっちい！	ライン 804 ノーマル設定
クラックダウン（1P）	4,464,907	YYY㊤	ALL 旧バージョン
ゲイングランド（1P）	30,447,095	C.M.B-N.H	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（趙雲部門）	5,214,100	C.M.B-YAS	ALL ノーマル設定
ストライダー飛竜	398,300	KILLER	ALL ノーマル設定
☆アクトフェンサー	9,999,990+α	C.M.B-N.H	5-5で達成 ノーマル設定
タフターフ	7,509,600	D.N	ALL ノーマル設定

前を載せたあなたもありがとう。都合により，今回でさよならします。また，今度この欄で会えたらうれしいね。

★BC京都(京都)

●トイポップが入ってBCもますます快調!? ゲームはマイペースで楽しむのが1番！他人に惑わされず，ひとつのゲームをじっくりやってみてはどうです!?

■担当：トイポップはじっくりやるには最適の，良いゲームですね。

★セガセンター京極(京都)

●今回から集計していただくことになりました。よろしくお願いします。

(TRM-STR㊤)

★ハイテクセガ三宮カーニバル(兵庫)

●夏休みあたりをめどに，テトリス（または他のゲームかも）でイベントを企画しております。

★ハイテクセガ長浜楽市(滋賀)

●今月から参加させていただきます。今後も末永くよろしくお願いします。

★PC島大前(島根)

●8月上旬改装予定です。新装になったキャロットを見に来てください。

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲイングランド（1P）	30,556,255	大西結花が大好きな郵便屋さん	ALL ノーマル設定
ゲイングランド（2P）	61,265,255	くろーびす&くろーびすのおかげです	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,300,660	MPY-よしみ!	ALL ノーマル設定
ファイナルブロー（1P）	3,562,060	くろーびす	ALL ノーマル設定
ストライダー飛竜	297,800	MPY-よしみ!	ALL,残1 ノーマル設定
ヘビーユニット	1,419,800	WOLF	3-3-1 ノーマル設定
ゴールデンアックス（1P）	偏差値 388.5	CHAer-GEKI㋵	点358.5 ギリアス
トンマ	630,000	NAO	5面 ノーマル設定
レッスルウォー（1P）	2,604,200	セミヌード岡本	ノーマル設定

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	1,554,520	宿の浪人II世-UGF	㊟30万 ALLクリア
オペレーションサンダーボルト	2,237,930	H,K	ALLクリア ノーマル設定
天地を喰らう（趙雲部門）	4,959,100	THC-TAN	レベル 8 ALLクリア
スーパーモナコGP	4,390	SPREAM-SOL（主任）	1位,4速 ノーマル設定
ターボアウトラン	8'29"59	強力馬力 POL	オートマ ノーマル設定
ベイルート	453,850	KAB-㋩JOGパワー	ALL ノーマル設定
パワードリフト（Aコース）	6'52"54	KAB-㋩かつお(J)	ALL,1位 ノーマル設定
クラックダウン（1P）	1,341,503	MZ	忍×2 ノーマル設定
★ファイナルブロー	3,718,180	SVR-MYA-NIS㋜	㊟×2 ノーマル設定
ゴールデンアックス	偏388.5 ㊤358.5	CHAer-CMB -GEKI㋵	ALL ノーマル設定

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プラスアルファ	2,180,500	前嶋	2周4面
トンマ	372,000	T,島田	ALL
ヘルファイアー	638,200	前嶋	6-16
天地を喰らう（趙雲部門）	690,400	R,T	5面
ウイニングラン	2'07"637	FLE	イージー
ワルキューレの伝説	255,400	R,T	5面
ゴールデンアックス	偏差値 162	前嶋	PTS 102.5
ファイティングファンタジー	288,710	T'・島田	ALL
ハードパンチャー	11,824,900	前嶋	ALL
レッスルウォー	3,156,600	片山	6面 ボーナス×3

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードドライビン	154,585	DRESS-TM -NETWORK	スピードトラックのみ?
スーパーモナコGP（4S車）	3,058	究極博士なりはら MK-2改	1stラップ 3'08"35
スーパーモナコGP（AT車）	2,841	OPA-OPA-2989	1stラップ 3'15"99
ターボアウトラン	（記録更新なし）		
プラスアルファ	13,327,700	NOP-PND	ALL 3周半?
ワルキューレの伝説	1,040,870	山川	ALL
マスターオブウエポン	1,338,190	JR	
アクトフェンサー	3,625,430	SDPC-バトルムーバー D,D	ALL
トンマ	634,000	SAMT-復活! -SNY&KNI	ALL
ゴールデンアックス	116.0	くあに魔人	ALL

ゲームインウェスタン　兵庫
兵庫県尼崎市宮内町1-19-2　☎06-413-9090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
原始島（ノーマル・1P）	601,800	MAT-TKB㊓ 要注意人物 SRI	5面,大ボス恐竜こわい
天地を喰らう（張飛部門）	5,201,700	MAT-Light Load	ALLクリア ノーマル,1P
☆テトリス（ノーマル）	999,999+α	KKK-①	ALLカンスト
ワルキューレの伝説（ノーマル・1P）	1,532,050	MAT-Larda 今月も不運!!	20万ボーナス悲惨!
上海II（ノーマル）	1,720	MAT-TKB㊓ 巻土重来 SRI	12面←ウソ（食在王将）
アルバレスタ（ノーマル・1P）	2,871,000	Y,N	ALLクリア
マスターオブウエポン（ノーマル）	993,180	MAT-Light Load	5面 みてみて天地
ワルキューレの伝説（2P合計）	1,488,970	最強コンビ!? Lada と L,L	ALLクリア
ゴールデンアックス（偏差値）	205.0	ICE-XXX	ALLクリア
ターボアウトラン	9'13"89	ICE-WIN!	ALLクリア オートマ使用

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆プラスアルファ	10,000,000+α	Gather-㊩ St,神魅羅㋟	ノーマル設定 8-3で達成
☆アクトフェンサー	9,999,990+α	Gather-㊩ St,神魅羅㋟	ノーマル設定 4-5で達成
ゲイングランド（1P）	31,305,615	Gather-㊩ たごさく（完敗）	完全ノーマル設定,ALL
ワルキューレの伝説（1P）	1,683,580	Gather -HCS-MPL	ノーマル設定 ALL,神×3
原始島（1P）	1,629,350	Gather-㊩ St,神魅羅㋟	ノーマル設定 ALL
アルバレスタ（1P）	3,284,000	Gather-㊩ St,神魅羅㋟	ノーマル設定 ALL
ゴールデンアックス（1P・Aバトラー）	偏差値 242.5	Gather-㊩ St,神魅羅㋟	ノーマル設定 ALL
ヘルファイアー（1P）	2,459,990	Gather-㊩ 大スバられ師 原田	ノーマル設定 3-2-16
ハードドライビン（ナムコVER）	219,001	Gather-㊩ St,神魅羅㋟	ノーマル設定 7周目
★ターボアウトラン（マニュアル）	7'41"78	Gather-ComB-㊩AKD㊓㋮	ノーマル設定 ALL

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードドライビン（スコア部門）	219,903	CYCLONE-HURRICANE	ノーマル 7周目
ハードドライビン（CSタイム部門）	1'21"63	CYCLONE-HURRICANE	ノーマル あと0.3秒
プラスアルファ（ノーマル）	4,673,600	㊇ -EXSA（ISK）出張感謝!	4-3 観客 UAA
オペレーションサンダーボルト（1P）	3,251,380	GPT,S-BWH DLL八木店出張?	ALL
トンマ（ノーマル）	883,500	CYCLONE-HURRICANE	ALL
マスターオブウエポン（ノーマル）	1,512,710	CYCLONE-HURRICANE	6面
☆テトリス（ノーマル）	999,999	こまし,CAN,グリフィン の3名様	オールカンスト
天地を喰らう（劉備部門・ノーマル）	5,041,900	FREEDOM-KIW	ALL
原始島（ノーマル）	356,500	CYCLONE-TAC	4面
ファイナルブロー（イージー）	1,614,680	GP,T-OKAP	4面

ダイエーレジャーランド八木店　奈良
奈良県橿原市新賀町大字西大垣内251　☎07442-3-1212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
中華大仙（ノーマル）	890,300	すっごく MAG 君	ALL,残1 いきなり穴埋
ドカベン（1P・ノーマル）	52,788	とっても一般客（南京都高生生徒）	明訓使用 6-2
フェリオス（ハード）	956,030	MAG 大先生	ノーマル設定 ALL,残0
ワルキューレの伝説（ノーマル）	942,270	COPY!（国立奈高専生徒）	ALL 大甘
ターボアウトラン（オートマチック）	8'42"56	SDI-私はやめん（県立桜井商生徒）	ALL 激甘
ターボアウトラン（マニュアル）	8'45"40	SDI-会長戸田君お元気ですか㋳	ALL 甘甘
アクトフェンサー（ノーマル）	申請者なし	赤・青・水色・黄色オレンヂ・ピンク	←足りん色は何でしょう。
ファイナルブロー（ノーマル）	同上	テトリストリクシャンプー2001号	←何書ってるか意味不明
脱獄（ノーマル）	同上	別所さん（◯）はゲせん。みなさん心配	ームをやめましないで下さ
パワードリフト（Aコース・ノーマル）	7'00"80	い。でも心配する方でしょうか（某店	なんているの員A山A夫）

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	976,420	RTS	ALL ノーマル
アフターバーナーII	ヒット 1,782	STU	ALL
天地を喰らう（趙雲部門）	5,028,900	英数の SHO	ALL ノーマル
天地を喰らう（劉備部門）	5,080,700	部長の SHO	ALL ノーマル
天地を喰らう（張飛部門）	5,026,200	天地の SHO	ALL ノーマル
天地を喰らう（関羽部門）	5,106,500	超弾動の男	ALL ノーマル
ファイティングファンタジー	287,260	WAY	パーフェクト×5
フェリオス（ハード）	731,040	ツキさん	ノーマル
ワニワニパニック	99	RTS 軍団	
天聖龍	12,430,200	MUTSU	ALL

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'04"395	A（有山・山下正彦元気?）C	ゴール ノーマル設定
上海II	704	やませほんだきえちゃんりさまみこ。	5面
ストライダー飛竜	398,350	A（TALLEST -有山）C	ALL ノーマル設定
天聖龍	28,015,000	A（TALLEST -有山）C	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（趙雲部門）	5,059,000	SFC-あれっくす・おさ〜る	ALL ノーマル設定
アクトフェンサー	1,932,300	A（TALLEST -有山）C	4面 ノーマル設定
ハードドライビン	1'30"52	ILL-8A-x!	1周のみ（予選）
ファイナルブロー	2,406,160	SVR-MYA -NIS㋜	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説	1,792,460	㊇-EXSA	10万×3 ノーマル設定
テンカウント	139	㋖抜けるもんなら抜いてみろ	

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（イージー）	ライン 738	M,K	カンスト
ストライダー飛竜	305,500	APEX-MIY	ALL
アクトフェンサー	3,344,230	PAO	2-2
ワルキューレの伝説	1,248,130	APEX-SKY	ALL
トンマ	583,400	S,BOY,,R	ALL
メタルホーク	11,925	APEX-ZAN	ALL
ウイニングラン（イージー）	3'26"014	APEX-MAK	5周設定
ウイニングラン（テクニカル）	3'37"262	APEX-K,E	6周設定
ゴールデンアックス	104.0	ENO	ALL
イメージファイト	809,200	PTA	2-4

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7　☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説	1,301,860	ALTS-SAK	ALL
ストライダー飛竜	359,400	KIN	ALL
原始島	453,500	KIN	5面 ムズイ
ラスタンサーガII	ALL	CGS㋢	1ミス 永パナシ
ウイニングラン	2'05"654	1プレイ100円になったど。	イージー
TATSUJIN	1,205,640	㋢	エリア176 ムズイ
テトリス	999,999	ストリームCHE-FOX	レベル 99 ライン 99
テトリス	999,999	となりの奥さん。	ライン893にて達成
天地を喰らう	更新者なし		
トンマ	更新者なし		

ジャンボ&ジャイアント　大阪
大阪府寝屋川市川勝町13-1　☎0720-23-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆テトリス（ノーマル）	999,999+α	SDI-全消しなし BOSTON	レベル 99 ライン 622
☆アクトフェンサー（ノーマル）	10,000,000+α	INGS-M・M	4-5ボスでノーミス
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,700,150+α	INGS-M・M	ZAP多数 ノーミス
天地を喰らう（張飛部門）	5,447,200	INGS-T・H	1P ノーマル
天地を喰らう（2P・ノーマル）		スコア受付中	
プラスアルファ（ノーマル）	5,152,300	INGS-RAY	4-5
ウィロー（ノーマル）		スコア受付中	
ウイニングラン（イージー）	2'00"176	HAM	まだロス有り
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"808	INGS-TGK㊟（TEK㊟）	
ワールドカップ（2P）		STR&FANに勝つと弁当おごります	

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-2-6-47　☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆アクトフェンサー（ノーマル）	9,999,990+α	ま,めぞん	5-1で達成 残×1
☆プラスアルファ	10,000,000+α	ComB-Ⓗ㊙-マッチャ㊙	ノーマル 8-4で達成
★パワードリフト（Aコース・ノーマル）	6'48"38	ESU㊙ バグりすぎちゃ〜?	ちばけるな! ㊙ 6面クリア
パワードリフト（Eコース）	6'51"30	ComB-㊩ Akindo!	6面クリア <先生
ワルキューレの伝説（1P）	1,616,750	ComB-Ⓗ アマチュアでも出来るⓂ	ノーマル,ALL,かせぎ
原始島	521,850	㊙まっちゃ 隊長がこれでどうする!!	ノーマル設定 5面
フェリオス（ハード）	1,123,810	ComB-ⒽMPL	ALLクリア ノーマル設定
ロボコップ	8,920,000	まっちゃ えす君店員じゃなかったん?	ALL 大昔スコア!
天地を喰らう（趙雲部門）	5,216,700	十三代温恭院家定 渡辺満里奈のファン	ALLクリア ノーマル設定
ストライダー飛竜	406,050	KORE㊙ もうやらん!!	残×1,ALL ノーマル設定

西条プラザゲームコーナー　広島
広島県東広島市西条西本町1313　☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'27"358	K,N	ゴール ノーマル設定
天地を喰らう（趙雲使用）	4,734,000	I・N・U	ALL ノーマル設定
ファイナルブロー	3,610,690	Mr,はなおか	ALL ノーマル設定
☆テトリス	999,999	YSH・せきもと VIP-RX	ライン 999 ノーマル設定
原始島	1,552,300	VIP-ROI	ALL ノーマル設定
プラスアルファ	5,896,200	VIP-ROI	5-5,連射 ノーマル設定
トンマ	530,600	VIP-S,T	ALL,連射 ノーマル設定
ドカベン	39,582	TAK	ALL ノーマル設定
ゴールデンアックス（2P）	144.0 103.0	とくちゃん だいちゃん	102.0 64.3
オペレーションサンダーボルト	640,870	FZR	8面 ノーマル設定

★PC表町(岡山)
●当店では今，ナムコの2～3年前のなつかし～いゲームを，20日間ごとに入れています。ナムコファンよ集まれ！

★ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
●ワールドカップの対戦者募集中(MDK)。

★西条プラザゲームコーナー(広島)
●イメージファイトなど4台に連射がつきました。

★ウィルトークタイトー山口(山口)
●この夏，多数の遠征客をお待ちしております。当店は山口駅下車，まっすぐ歩いて商店街を右に曲がって，ずっとまっすぐ歩くと着きます。(SET)

★ゲームキャロット住吉(長崎)
●当店では，後援会「キャロットクラブ」の会員を広く募集しております。

《編集部よりお知らせ》
●ここ数か月で，編集部にチャレハイ新規掲載希望のお手紙を送ってくださったお店で，今だにこちらから何の連絡もいってないお店がありましたら，誠に申し訳ございませんが，再度ご連絡ください。こちらの手ちがいでお手紙を紛失した恐れがありま

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう（張飛部門）	5,054,200	AIA（相川）	ALL ノーマル
天地を喰らう（趙雲部門）	5,107,500	AIA（あいかわ）	ALL ノーマル
天地を喰らう（劉備部門）	5,099,500	AIA（愛川）	ALL ノーマル
天地を喰らう（関羽部門）	4,785,100	AIA（アイカワ）	ALL ノーマル
原始島	418,700	AIA（へんたい）	5面 ノーマル
マスターオブウエポン	1,473,450	AIA（へんじん）	6面
テトリス	184,405	AIA（とにかく）	ライン 275 ノーマル
ワルキューレの伝説	881,550	AIA（あいかわ）	ALL,ハート4,ノーマル
四川省	1,978	平本 ストップザ,あいかわ	家長 ノーマル
上海II	1,192	平本 No2の意地	9面 イージー

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マスターオブウエポン	2,850,230	Gather-HAMVD-KKK	ボーナスなし ALL,残2
ヘルファイアー（1P）	2,630,190	Gather-KAB HAMVD-SET	10日間燃えた 3-3
ファイナルブロー（1P）	1,811,880	Gather-ELT-TUC-KIN	2回目でクリア,ゴザー
テトリス（イージー）	999,999＋α	Gather-G.M.C.DAN	達成記念大パーティー
テトリス（イージー）	999,999＋α	Gather-TUC HAMVD-DDD	CHUNが行方不明
テトリス（イージー）	999,999＋α	ELT-GARA Gather参加?	おめでとう
テトリス（ハード？）	645,571＋α	Gather-ELT-TUC-DDD	ライン 921 レベル 99
ゼビウス（達成おめでとう部門）	10,000,000＋α	Gather-SNP HAMVD-BRN	とっても HAVD
A-JAX（自衛隊に入りませんか部門）	1,383,300	グレイトオクティ	職安ではり込み,ALL
ファイナルブロー（その後スコア部門）	2,813,900	とってもHAMVD Gather-KIN	逆転一発有り ALL

ゲームコーナーラッキー２１　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-24-2826

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆プラスアルファ（ノーマル・3機）	10,000,000＋α	MSO-13-P-K,C	8-4で達成 残11機
ゴールデンアックス（ノーマル・2人）	スコア231.5	I☆CAT-Ⓨ-DEM	偏差値261.5 ティリス使用
ベイルート（ノーマル・3人）	291,250	MSO-04-T.O	7面ボス
天地を喰らう（1P・ノーマル）	4,564,800	MEI	クリア 趙雲使用
トンマ（ノーマル・3人）	646,500	H.K	クリア
ワルキューレの伝説（1P・ノーマル）	1,032,550	MSO-05-NEM	クリア ZAPなし
ワルキューレの伝説（2P・ノーマル）	1,195,620	MSO-04-T.O MSO-05-NEM	クリア 同上,穴ウメ
マッドギア（ノーマル）	6,885,598	MSO-10-AT改めA FP♡LIE	クリア,F1→ポルシェ
ゲイングランド（1P・ノーマル）	30,271,475	I☆CAT-Ⓨ-DEM	クリア 120秒設定
ファイナルブロー（ノーマル）	1,172,240	PIN	クリア 謎のゲーマー

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆アクトフェンサー（ノーマル）	9,999,990＋α	ELT-SUR Y.T	5周目1面で達成,残1
マスターオブウエポン（ノーマル）	1,119,150	SUR-四番DHに復帰か? LEE	5面,LEE II君がんばれ
アルバレスタ（ノーマル）	2,918,000	ELT-SUR LEE③	1コイン ALL
エンフォース（ノーマル）	948,700	SURPASSER LEE	1コイン ALL
トンマ（イージー？ノーマル？）	422,500	ELT-SUR Y.T	6面,早く全面クリアしろ
天地を喰らう（関羽部門）	119,100	SUR-初回プレイ LEE	3面初め
天地を喰らう（張飛部門）	201,000	SUR-2回目プレイ LEE	3面初め
TATSUJIN（穴うめ用）	17,000,000＋α	SURPASSER WIT ああうて	12周目5面 やりすぎだ!
TATSUJIN（穴うめ用）	10,000,000＋α	SURPASSER JBX・LEE	共に7周目 4面で達成
飛翔鮫（穴うめ用）	10,000,000＋α	SURPASSER LEE	20周目3面 残機45

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	6'51"95	RYU-龍希	5位スタート 6面,ALL
パワードリフト（Dコース）	6'45"25	M.P.S.-舞'N	5位スタート 6面,ALL
イメージファイト	658,400	・Z・	2周目2面 ハード設定
ストリートファイター（1P）	1,008,600	RYU	ALL
カベール（1P）	2,407,460	のせくん	ALL
アルゴスの戦士	3,648,620	大黒くん	ALL
R・タイプ	667,200	RON	2周目3面

す。ごめんなさい！

●掲載店数に現在若干の余裕がございますので，上記のお店の他にも掲載ご希望のお店がございましたら，編集部までお店のPR文と最新のハイスコアをお送りください。編集部で検討の上，掲載させていただきます（希望店多数の場合は順番待ちとなる場合があります）。

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★テトリス（ノーマル）	999,999＋α	Gather-桑原 "NSR" 秀明	ライン 591 全消し無し!
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,109,320	BIG	妖精×4 ALL
☆アクトフェンサー（ノーマル）	9,999,990	GMC,DURAN	4周目の2面にて達成
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"525	JOE!	ノーマル
クラックダウン（ノーマル）	4,385,103	BIG	ノーミスクリア,忍×3
原始島	1,608,950	GMC,DURAN	1C,全5面クリアノーマル
天地を喰らう（趙雲部門）	5,022,000	ロニー山田	ALL ノーマル
メタルホーク（ノーマル）	13,407	えるすさん,たすけて!	1コイン ALL
ゴールデンアックス（ノーマル）	スコア 205.0 偏差値 132.5	SUP-NYMPH?	キャラアックスバトラー
ストライダー飛竜	322,350	H.K.C HROME	ALL ノーマル

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メタルホーク（新VER・ノーマル）	13,742	Gather-えるす	ALL
★ロンバーズ（ノーマル）	9,116,390	Gather-HSA	ALL 1UP×24
★ゲイングランド（1P・ノーマル）	31,310,795	Gather-なっぱ	ALL,完全ノーマル設定
★ゲイングランド（2P・ノーマル）	62,281,615	Gather-なっぱ&JNR	ALL,完全ノーマル設定
☆プラスアルファ（ノーマル・エブリ）	10,000,000＋α	やちょ	9-7で達成
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,613,810	G.M.C.MPP	ALL
原始島（ノーマル）	1,603,450	G.M.C.ATOMA	ALL
天地を喰らう（ノーマル）	5,130,100	A・H	ALL
スーパーモナコGP（ノーマル）	4S.4229.PP	Gather-HSA	3'09"22 3'19"03
スーパーモナコGP（ノーマル）	AT.4362.PP	Gather-HSA	3'10"51 3'14"77

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
原始島	1,599,550	KGC-KAZU	ALL ノーマル設定
ゴールデンアックス（A型男使用）	221	Y.384	ALL 偏差値251
ワルキューレの伝説	1,463,340	Kim	ALL ノーマル設定
トンマ	610,200	ORS-YRC	ALL ノーマル設定
ダブルドラゴンII	105,430	INDICK-ゆうしいしい	
☆アクトフェンサー	9,999,999	KGC-KAZU	4-2で達成 ノーマル設定
☆アクトフェンサー	9,999,999	Y.384	4-2で達成 ノーマル設定
上海II	988	KGC-KAZU その他大勢	7面 イージー設定
ウイニングラン（イージー）	2'02"315	INDICK-J.P	ゴール
アウトラン（Dコース）	4'34"96	ORS-J.P	当店新記録?

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH.Q.	3,985,020	高月 晃二	5面
トンマ	228,400	江川　守	高-3 ALLクリア
ストリートファイター	559,000	田畑 龍生	中-3 SAGAT
天地を喰らう	930,000	深堀 誠悟	中-3 9面
原始島	132,100	芦塚 欣也	3面,Gオーバーの副会長
プラスアルファ	450,900	松岡　潤	4面 中-3
ファイティングファンタジー	273,740	草野　実	ALLクリア 最大4年
ツインビー	497,850	吉田 太輔	5面,中-1 20円 1P
オペレーションサンダーボルト	300	大平 隆志	3面 中-3
ドカベン	32,362	中川 大輔	2回戦 中-3

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トンマ	182,500	増川 "ILM" 雅彦	5面 (3F)
コブラコマンド	355,200	よしむら君	3面
フェイスオフ（5人モード・米国）	トータル 12	さたしょうじ & 草野政一	全勝 (3F)
ファイティングホーク	307,350	早野広一	エリア75
ラビリンスランナー	384,670	TEN-まつもと	12面
ロンバーズ	373,800	むらしま君	26面 (3F)
原始島		ゲーム大会をまたやりますので	ヨロシク!! 第4回大会
マッドギア	884,744	小野義貴	
スカイソルジャー	3,863,340	増川 "ILM" 雅彦	全面クリア
ブラストオフ	618,650	江川　守	全面クリア (3F)

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マスターオブウエポン（イージー）	2,703,040	VALTOS-ESP	ALL 4機設定
アクトフェンサー（イージー）	3,826,570	FBI	2-3 4機設定
クラックダウン（1P・ノーマル）	4,328,702	G.M.C-あある	ALL,忍×2 ノーミス
ファイティングファンタジー（1P・ノーマル）	280,930	GS×400F	ALL,残1 3人設定
ファイティングファンタジー（1P・ノーマル）	246,410	おしり	ALL,残1 3人設定
天聖龍（ノーマル）	21,515,400	ACT!!-ACE!!-ESP!!	ALL 残20
テトリス（1P・イージー）	999,999＋α	VALTOS-CBA	レ 99＋α ラ 999＋α
イメージファイト（ノーマル）	1,099,600	引退の近いⒺ君	2-8 4機設定
フェリオス（イージー）	497,410	KAZU	ALL ノーミス
R・タイプ（ノーマル）	1,655,100	RED	ALL

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	358,150	百武　淳	8面 ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	451,498	野田秀樹（キング）	レベル 99 ライン 504
フェリオス（イージー）	707,810	百武　淳	1C,ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	890,820	山内承太郎	1C,ALL ノーマル設定
ロンバーズ	373,180	E.G.U	29面 ノーマル設定
スプラッターハウス	255,200	百武　淳	1C,ALL ノーマル設定
天地を喰らう（関羽部門）	1,435,300	K.K	7面中ボス ノーマル設定
ブラストオフ	598,650	いちごう	1C,ALL ノーマル設定
天聖龍（先月同一記録）	25,385,400	白血球1号	ALLノーミス,ノーマル
フェイスオフ（5人モード）	4試合コールド勝ち	KNIGHT-RIDER	日本使用 ノーマル設定

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆プラスアルファ（ノーマル・3設）	10,000,000＋α	Gather MTU	8周目3面
☆プラスアルファ（ノーマル・3設）	10,000,000＋α	Gather P.O	9周目3面
☆プラスアルファ（ノーマル・3設）	10,000,000＋α	Gather GO.D	8周目だと思う!!
☆プラスアルファ（ノーマル・3設）	10,000,000＋α	Gather KJKの弟子	7周目6面
☆アクトフェンサー（ノーマル・3設）	9,999,990＋α	Gather SIN	4周目3面
☆アクトフェンサー（ノーマル・3設）	9,999,990＋α	Gather GO.D	4周目3面
ハードドライビン（ノーマル・ナムコ）	262,901	Gather C.M	スコア部門 8周目
ハードドライビン（ノーマル・ナムコ）	1'22"05	Gather 競艇太郎 V	チャンピオンシップタイム
アルバレスタ（1P・ノーマル・3設）	3,348,000	Gather NOM	クリア
★スプラッターハウス（ノーマル・3設）	1,287,300	Gather NOM	クリア,5カ月前のスコア

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トンマ	182,600	MIJIPIN	ノーマル設定
天聖龍	9,299,000	今度遊びに行きます。岩み	ノーマル設定
ブラストオフ	772,950	バクダン	ノーマル設定
プラスアルファ	1,953,300	エブリなのに2-4でおわった!!	2-4 ノーマル設定
原始島（1P）	181,700	みーちゃん	ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,082,840	HIRO&ダンジー	ALL ノーマル設定
アクトフェンサー	768,280	業務連絡:カンフーキッド来ず!!岩み	ノーマル設定
ハードドライビン	152,763	HIRO	ノーマル設定
ハードドライビン（チャンピオン）	1:26:53	HIRO	ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'04"161	IBM	1位 ノーマル設定

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	982,020	鬼ゃ〜ず,NMC	ALL ノーマル
テトリス	578,113	PASCAL	ライン 813 ノーマル
上海II	714	T・Y	
フェリオス（イージー）	812,360	鬼ゃ〜ず,王者 Pochi	ALL ノーマル
フェリオス（ハード）	908,130	鬼ゃ〜ず,王者 Pochi	ALL ノーマル
ロンバーズ	1,123,340	PASSAGE-TKS	ステージ50 ノーマル
スプラッターハウス	206,200	H・Y	ALL ノーマル
究極タイガー	2,046,350	鬼ゃ〜ず,王者 Pochi	エリア204 ハード
ドラゴンスピリット（新VER）	924,860	PASCAL	ALL ハード
ぶたさん（1P）	412,820	T.KAMAD	ノーマル

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう（張飛部門）	5,733,000	ELT-MGF-KOB	ALL ノーマル
天地を喰らう（趙雲部門）	5,135,500	ELT-MGF-KOB	ALL ノーマル
天地を喰らう（劉備部門）	5,099,000	ELT-MGF-KOB	ALL ノーマル
天地を喰らう（関羽部門）	5,286,800	ELT-MGF-KOB	ALL ノーマル
☆アクトフェンサー（新VER）	9,999,990＋α	走り屋JOKER & MGF-KOB	4-2 4-3
ワルキューレの伝説	1,096,590	ELT-MGF-ZIN	ALL ハート×4
ゴールデンアックス	㊝252.5 ㋜222.5	ELT-MGF-KOB	ALL バトラー
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"624	FZR 1000	ゴール ノーマル
フェリオス（ハード）	806,370	3年K組 13番 TAKO	ALL ノーマル
忍者龍剣伝（1P）	191,700	TAKA くん	ALL,2設 ノーマル

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス	215	中華派 T.J SHINGH しいびい	ドワーフ 残1
ファイティングホーク	1,651,250	えっくす	ALLクリア
ヘルファイアー	622,800	えっくす	ノーマル
天聖龍	22,553,100	えっくす	ノーマル 残21
イメージファイト	818,700	えっくす	ノーマル
天地を喰らう	2,925,800	中華派 T.J SHINGH	ノーマル 張飛
サンダークロス	16,579,560	K.T	ハード
フェリオス（ハード）	1,198,520	K.T	ノーマル ALLクリア
フェリオス（イージー）	1,745,909	コザ高1年9組 14番むーねー	ALLクリア
K・T	1,225,980	K.T	ALLクリア

マイコンBASICマガジン Super Soft HOT 50!

順位	先月	登場回数	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)(税ぬき)
★1	−	1	サーク	RPG	マイクロキャビン	PC-88SR, PC-98	8,800
2	1	2	アフターバーナー	STG	電波新聞社	X68K	9,200
⬆3	4	3	スタートレーダー	STG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-98	8,700
4	2	6	信長の野望 戦国群雄伝	SLG	光栄	PC-88SR, PC-98, X1turbo	9,800 12,200(CD付)
★5	−	1	カオスエンジェルス	RPG	アスキー	MSX2	7,800
★6	−	1	ディスクステーション第5号	その他	コンパイル	MSX2	1,980
⬆7	9	8	テトリス	PZG	ビー・ピー・エス	PC-88, PC-88VA, PC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR-50, MSX2	6,800
★8	−	1	R-タイプ	STG	アイレム	X68K	7,800
9	3	5	維新の嵐	SLG	光栄	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, B-16, FMR-50, M500	9,800 12,200(CD付)
⬆10	26	6	スーパー大戦略	SLG	マイクロキャビン	MSX2	8,800
⬆11	12	2	スタークルーザー	STG	アルシスソフトウェア	ⒶPC-88SR, X1turbo ⒷX68K	Ⓐ7,800 Ⓑ8,800
12	6	2	銀河英雄伝説	SLG	ボーステック	PC-88SR, PC-98	8,800
⬆13	17	8	ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, X1turbo	9,800
★14	−	1	魂斗羅	ACG	コナミ	MSX2	6,800
⬆15	19	3	森田の将棋II	SLG	エニックス	ⒶPC-98 ⒷFM TOWNS	Ⓐ10,000 Ⓑ14,800
16	8	6	水滸伝 天命の誓い	SLG	光栄	PC-88SR, PC-99, X1turbo	9,800 12,200(CD付)
⬆17	34	2	ガンシップ	SLG	マイクロプローズジャパン	PC-98	11,800
⬆18	46	2	D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	PC-98	9,800
19	16	3	大海令	SLG	アートディンク	PC-98, X68K	12,800
20	5	6	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	MJG	ゲームアーツ	ⒶPC-88, PC-98 ⒷMSX2	7,800 6,800
21	21	7	今夜も朝までPOWERFULまあじゃん2	MJG	デービーソフト	PC-88SR, PC-98, X1turbo, MSX2	7,800
⬆22	44	3	F15ストライクイーグル	SLG	システムソフト	PC-88, PC-98	7,800
⬆23	−	3	ウィザードリィ4	RPG	アスキー	PC-98, PC-88, X1, FM-7	12,800

AVG：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SLG：シミュレーション　STG：シューティング　PZG：パズル　SPG：スポーツ
MJG：麻雀　ACG：アクション　実用：ツールその他

順位	先月	登場回数	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)(税ぬき)
↑24	−	1	ファンタジーIII	RPG	ボーステック	MSX2	9,800
↑25	−	1	ローグ・アライアンス	RPG	スタークラフト	PC-88, PC-98, FM77AV, X1, X68K, MSX2	9,800
26	22	2	ディスクステーション 初夏号	その他	コンパイル	MSX2	4,800
27	−	3	ディガンの魔石	RPG	アーテック	PC-98, PC-88, MSX2	8,800
↑28	32	6	マイト＆マジックブック2	RPG	スタークラフト	PC-88SR, PC-98, X1, X1turbo, X68K, FM77AV, MSX2	9,800
↑29	−	1	ザ・ゴルフ	SPG	パック・イン・ビデオ	MSX2	6,800
↑30	35	2	スターコマンド	RPG	ヒューリンクス	PC-98	9,800
↑31	−	1	Jet	SLG	サブロジックコンピュータコーポレーション	PC-98	9,800
32	30	2	ファミリースタジアムホームランコンテスト	SPG	ナムコ	MSX2	3,200
33	14	4	パックマニア	ACG	シャープ	X68K	7,800
34	23	3	アフターバーナー	STG	CSK総合研究所	FM TOWNS	9,800
↑35	−	1	バブルガムクライシス	AVG	ビクター音産	PC-88SR	7,800
36	10	3	クリムゾンII	RPG	クリスタルソフト	PC-88SR	7,800
↑37	−	1	デュアルターゲット	AVG	データウエスト	Ⓐ MSX2 Ⓑ X68K	Ⓐ7,800 Ⓑ8,800
↑38	40	5	ゴーファーの野望 エピソードII	STG	コナミ	MSX	5,800
↑39	−	4	やじうまペナントレース	SPG	ビクター音産	PC-88SR, PC-98	7,800
40	27	5	アドヴァンストファンタジアン	RPG	クリスタルソフト	PC-88SR, X1	7,800
↑41	−	5	ピラミッドソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, X1turbo	3,800
↑42	45	5	ロードス島戦記	RPG	ハミングバードソフト	PC-88VA, PC-98	9,800
↑43	−	3	ミッドガルツ	RPG	ウルフチーム	Ⓐ PC-98 Ⓑ PC-88SR (前編, 後編) Ⓒ PC-88MR, MSX2+	Ⓐ9,800 Ⓑ7,800 Ⓒ12,000
↑44	−	4	アークス	RPG	ウルフチーム	Ⓐ PC-88SR, PC-98 Ⓑ FM77AV, X1turbo Ⓒ MSX2	Ⓐ7,800 Ⓑ9,800 Ⓒ8,800
↑45	−	1	遊兎伝	ACG	システムソフト	PC-98	7,800
↑46	−	1	ヴァルナ	AVG	システムサコム	PC-88SR	7,800
↑47	−	2	囲碁II	SLG	アスキー	PC-98	14,800
48	42	5	時空の花嫁	AVG	KGDソフト	PC-88SR, PC-98, MSX2	7,800
49	13	3	リングマスターII	RPG	ホビージャパン	PC-98	7,800
↑50	−	3	レイドック2	STG	T&Eソフト	MSX2+	6,800

御協力いただいたお店

店名	電話	〒	住所
●パソコンショップ ハドソン	011-205-1590	〒060	札幌市中央区南1条西2-11 丸井今井一条館3F
●そうご電器YESシステムプラザ	011-214-2850	〒060	札幌市中央区南2条3 YES5F
●九十九電機㈱ 札幌店	011-222-5454	〒060	札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビルB1
●㈱ワールド イン アオヤマ 札幌店	011-251-1777	〒060	札幌市中央区南2西3リンクエギビル3F
●パソコンランド事業㈱	0155-24-4648	〒080	帯広市西2条南7-17 ハヤカワビル2F
●ICカプセル	0157-23-8444	〒090	北見市北1条西二丁目 サンプラザ2F
●メディア旭川	0166-25-9801	〒078-11	旭川市三条通10丁目右10号
●そうご電器YES旭川	0166-26-2251	〒070	旭川市四条七丁目
●ICランド ユアサ	0167-23-3236	〒076	富良野市幸町2-18
●電巧堂チェーン 弘前代官町店	0172-34-2606	〒036	弘前市代官町3-1
●㈱電巧堂青森本店DaC	0177-23-2356	〒030	青森市新町2−2−4
●デンコードー 光星学院通店	0178-34-3737	〒031	八戸市大字湊町字上田屋敷前21-6
●デンコードー 八戸本店DaC	0178-44-4111	〒031	八戸市長横町17−1
●電巧堂 秋北中央店	0186-49-7161	〒017	大館市御成町2−6−1
●YES MIDORIYA	0188-32-1951	〒010	秋田市中通2−7−6
●リードコナン盛岡	0196-22-4661	〒020	盛岡市上田4丁目21−26
●電巧堂 盛岡本店DaC	0196-54-2772	〒020	盛岡市中央通二丁目11−1
●ホビーショップメカーノ	0198-22-4183	〒025	花巻市若葉町1−10−12
●電巧堂Dac 仙台本店	022-225-5290	〒980	仙台市中央二丁目2−21
●デンコードーDaC仙台東口店	022-291-4744	〒980	仙台市東七番町125−24
●㈱ハック	0226-23-9353	〒988	気仙沼市本郷15−7
●庄子デンキ 酒田バイパス店	0234-24-3434	〒998	酒田市大町19−7
●コンピューターPROショップ	0236-54-1530	〒994	天童市老野森2−9−7
●ソフトセンターハラトク	0238-23-6228	〒992	米沢市中央一丁目8−23
●テクノランド大竹電気	0242-26-2244	〒965	会津若松市西栄町10−26
●庄子デンキ粉又駅前店	0245-21-2011	〒960	福島市栄町7−31
●オリエンタル パソコンショップ	0245-21-2101	〒960	福島市栄町10−11コルニエ・ツタヤ地下1F
●㈱いわきマイコンショップ	0246-23-0513	〒970	いわき市平字四丁目22−12
●北越テクニカ 新発田店	0254-22-1741	〒957	新発田市緑町2−12−17
●サウンドアイコー	0255-24-4064	〒943	上越市本町5−4−8
●北越テクニカ 東三条店	0256-35-3466	〒955	三条市東三条1−2−3

●ＯＡショップ アクソン	0262-35-2484	〒380	長野市新田町1120
●マイコンショップ イヨ電子	0262-48-2399	〒382	須坂市横町301－1
●マイコンショップパートナー	0262-72-1817	〒387	更埴市屋代2451
●㈱シマコーシステム	0263-26-0071	〒390	松本市鎌田町２－２－４
●パソコンシティ2000	0263-73-6226	〒396	伊那市大字伊那3446－21
●ホビー・スペース コスモス	0266-58-7432	〒392	諏訪市小和田25－４
●㈱リッチランドＲＡＣ	0267-62-7522	〒385	佐久市大字取出町183
●マイコンランド上田	0268-24-3515	〒386	上田市中央西１－15－28
●パソコンショップ マエハラ	0276-25-3410	〒373	太田市本町21－３
●パソコンランド21 太田店	0276-45-0721	〒373	群馬県太田市下浜田字広田1087－12
●ＩＣランド キタジマ	0296-28-0050	〒308	下館市女方５
●MICRO COMPUTER SHINKO ㈱コム	03-251-2523	〒101	千代田区神田佐久間町1－8－4 ニュー千代田ビル
●第一家庭電気㈱ パソコンシティ	03-253-4191	〒101	千代田区神田佐久間町1－15－16
●九十九電気㈱ ７号店	03-253-4199	〒101	千代田区外神田1－9－9
●The MINAMI	03-255-3730	〒101	千代田区外神田4－3－3
●㈱富士音響マイコンセンターRAM	03-255-7846	〒101	千代田区外神田1－15－16 ラジオ会館７Ｆ
●ロケット本店	03-257-0606	〒101	千代田区神田佐久間町1－14－1
●㈱スタンバイ 東京店	03-258-8955	〒101	千代田区外神田1－6－6 松田ビル２Ｆ
●西友COMICA 西荻窪店	03-334-6311	〒167	杉並区西荻南３－147
●㈱CSK 新宿西口店	03-342-1901	〒160	新宿区西新宿1－12－18
●日本マイコン流通センター	03-463-4455	〒150	渋谷区道玄坂2－3－2 大外ビル５Ｆ
●ソフトクリエイト 渋谷店	03-486-6541	〒150	渋谷区渋谷１－12－７
●Ｊ＆Ｐ 渋谷店	03-496-4141	〒150	渋谷区道玄坂２－28－４
●聖和ライフサービス	03-785-7855	〒142	品川区旗の台5－1－6 周ビル３Ｆ
●㈱ワールドインアオヤマ ソフトアーデン	03-987-1121	〒170	豊島区東池袋1－27－12
●Ｊ＆Ｐ 八王子そごう店	0426-26-4141	〒192	八王寺市朝日町１－１ 八王子そごうビル７Ｆ
●東急インフォメーションシステムズ 町田店	0427-28-2371	〒194	町田市原町田６－９－７
●日進㈱ 本店	045-314-5111	〒220	横浜市西区南幸２－15－５
●ＯＡシステムプラザ 横浜店	045-314-6634	〒220	横浜市西区南幸２－20－11 NSビル２Ｆ
●㈱ウエーブアイ 三ツ境店	045-363-7044	〒246	横浜市瀬谷区三ツ境２－19 相鉄ローゼン４Ｆ
●マイコンショップ アイザワ	045-641-4337	〒231	横浜市中区大平町１
●マイコン・スクウェア・アライ	0463-23-8484	〒254	平塚市紅谷町17－2
●メディアショップ ハイランド	0468-48-3290	〒239	横須賀市ハイランド3－9－6
●㈱ノジマ電気商会	0120-12-1422	〒229	相模原市横山１－１－１
●コンピュータハウス カーク	0485-25-4432	〒360	埼玉県熊谷市宮町２－142
●マイコンテック名古屋	052-261-2536	〒460	名古屋市中区大須4－11－5 杏林殖産ビル２Ｆ
●パソコンハウス・ダイナ	052-261-7830	〒460	名古屋市中区大須3－31－28 山惣ビル２Ｆ
●豊栄家電 ナビックス	052-262-6521	〒460	名古屋市中区大須4－10－86
●ブラザー販売㈱ パソコンショップコムロード	052-263-5828	〒460	名古屋市中区大須3－46－15ブラザー上前津ビル1F前
●ＯＡシステムプラザ 名古屋店	052-332-5233	〒460	名古屋市中区大井町3－20 ＯＡビル
●栄電社テクノ名古屋	052-581-1241	〒450	名古屋市中村区名駅４－22－21
●メルバ 静岡店	0542-54-5338	〒422	静岡市馬渕１－151－23
●㈱すみやパソコンランド	0542-55-8819	〒420	静岡市七間町７
●システムイン吉野	0546-36-0630	〒426	藤枝市田沼２－12－44
●甲府コンピューターセンター	0552-32-0033	〒400	甲府市伊勢１－10－３
●メルバ 沼津店	0559-22-4858	〒430	沼津市高島町10－26
●ジャスコ岡崎店 パソコンフロアー	0564-23-4960	〒444	岡崎市康生通西２－20－2 シビコ３Ｆ
●ジャスコ豊田店 パソコンショップＪＰＣ	0565-35-1761	〒471	豊田市広路町１－１
●パソコンショップ コムライン	0566-21-8073	〒448	刈谷市新富町４－77
●岐阜マイコンセンター	0582-51-6338	〒500	岐阜市鹿島町８－43 錦声ビル２Ｆ
●オガワムセン	0584-78-7687	〒503	大垣市宮町２－29
●フレックス 四日市店	0593-53-7503	〒510	四日市市鵜ノ森2－2－1 堀田ビル２Ｆ
●システムハウス ラム	0593-82-0857	〒513	鈴鹿市神戸１－10－１
●アイ・ツー	06-633-0012	〒542	大阪市南区難波千日前15－18
●Ｊ＆Ｐメディアランド	06-634-1511	〒556	大阪市浪速区日本橋5－18－26
●阪神商会	06-643-2131	〒556	大阪市浪速区日本橋5－7－11エビスビル２Ｆ
●㈱ニノミヤ パソコンランド奈良店	0742-26-2003	〒630	奈良市三条町４９１
●電化のサンキョー 寺地店	0762-47-2524	〒921	金沢市寺地２－３
●無線パーツ㈱	0764-21-6822	〒930-11	富山市掛尾町297－1 マイコンビル
●X PRO SHOP タクト	0774-20-0784	〒611	宇治市小倉町南浦30－114
●㈱コンパックス	0792-94-8244	〒670	姫路市辻井６－９－12
●㈲オフィスエーワン	0823-25-8086	〒737	呉市中央１－５－４
●ダイイチ 岩国店	0827-21-2111	〒740	岩国市麻里布町６－６－８
●ダイイチ 防府店	0835-24-5521	〒747	防府市西佐波令字仁井令境1965－3
●益田パソコンランド	0856-22-0396	〒698	島根県益田市駅前町29－５
●ダイイチ ウシオ本店	0857-22-2222	〒680	鳥取市行徳は155
●ベストマイコン岡山	0862-23-7107	〒700	岡山市中山下1－10－20ジョリービル３Ｆ
●ダイイチ 岡山パソコンCity店	0862-27-3011	〒700	岡山市本町３－６－103
●野田屋電気	0878-51-4545	〒760	高松市丸亀町１－３
●ニイデンキＡＶ店	0884-22-0463	〒774	阿南市富岡町あ石３－８
●ＩＣランド コバヤシ	0886-99-4080	〒771-02	板野郡松茂町佐々木野字八北開拓437-3
●㈱メルバ 高知店	0888-83-1612	〒780	高知市北川添45－３
●ソフトハウス	0899-45-3959	〒790	松山市湊町４－２－25
●マイコンハウス	0899-47-0765	〒790	松山市湊町４－５－11
●㈱ベストマイコン 博多店	092-451-0215	〒812	福岡市博多区博多駅東２－４－６
●カホマイコンセンター 福岡店	092-714-5155	〒810	福岡市中央区天神２－４－27
●ベストマイコン 福岡本店	092-741-7677	〒810	福岡市中央区天神１－９－28
●㈱ベスト電器 小倉パソコン館	093-551-6281	〒802	北九州市小倉北区魚町2－2－17
●デオニー 小倉本店	093-551-6339	〒802	北九州市小倉北区馬借町1－6－15
●ベスト電器 久留米パソコン館	0942-38-0111	〒830	久留米市六ツ門町２－41
●ダイイチ ナンバーワン久留米店	0942-39-4701	〒830	久留米市六つ門町７－１
●ベストマイコン 佐賀店	0952-24-6281	〒840	佐賀市中の小路１－20
●ベスト電器 長崎パソコン館	0958-28-1188	〒850	長崎市新池町１－５
●ベスト電器 大分パソコン館	0975-32-9396	〒870	大分市中央町２－３－10
●トキハマイコンコーナー	0975-38-1111	〒870	大分市府内町２－１－４
●馬場電機	0992-22-3131	〒892	鹿児島市中町３－５
●ベスト電器 鹿児島パソコン館	0992-23-2081	〒892	鹿児島市加治屋町１－38
●ベスト電器 出水パソコン館	0996-63-3691	〒899-02	出水市本町11－30

HOT INFORMATION

プリントゴッコと連動するラップトップ・ワープロ新発売！

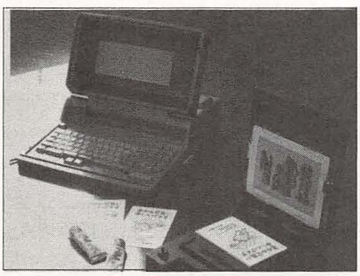
富士通と理想科学工業は，ワープロで作成したはがき文書を，直接プリンタからプリントゴッコのマスター（原紙）に製版できるシステムを共同で開発しました。

富士通の新ワープロ『OASYS Lite F.ROM12 LX』は40字×10行のバックライト液晶を搭載，F.ROMカードスロット，3.5インチ・フロッピーディスク，通信機能などを備えた拡張性の高い1台なのですが，このワープロには年賀状や暑中見舞の印刷でおなじみの『プリントゴッコ』製版に対応した「左右反転印刷機能」があり，この秋発売される『プリントゴッコ・CDマスターB6』をプリンタにセットすれば，美しいワープロ文書を高品質のまま製版することができるのです。

いままで必要だった消耗品のランプをたびたび買う必要もなく，画質はハイメッシュと同じ。

『OASYS LITE F.ROM12LX』の問い合わせ先：富士通㈱オアシス販売推進部☎03-216-3211

『プリントゴッコ』の問い合わせ先：理想科学工業㈱DCS統括部☎03-572-8502

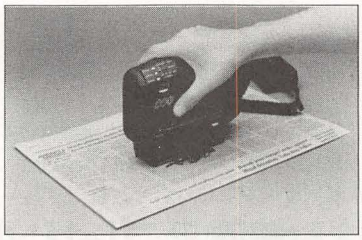


▲新ワープロOASYS Lite F.ROM 12 LX（左）とプリントゴッコPG-10

ハンディ転写マシン「写楽」を機能アップした『写楽αII』登場！

「持ち物には必ず名前を書きましょう」と先生たちは言います。でも，もっとわかりやすい方法があります。持ち物に自分の顔写真をプリントするという方法です。

富士ゼロックス（株）から新発売された『写楽αII』（価格：56,800円）は，いわば持ち運びできるコピーマシン。目についた記事，気に入った写真があれば，その場ですぐにコピーして，紙はもちろん，プラスチック，ビニール，



▲写楽αII

発泡スチロールなど，何にでもカラーで転写できます。

この転写マシンを使えば，下じきやノートに自分の顔写真をプリントするなんて朝めし前。彼女にあげるプレゼントをビニールで包み，そこに顔写真をどーんとプリントすることもできます。

以前に発売された「写楽」の機能を全体的にチューンアップした『写楽αII』は，読み取りスピードが速く，色彩も美しくだせる高機能マシンです。

問い合わせ先：〒107 東京都港区赤坂3-3-5 富士ゼロックス㈱お客様相談センター「マイコンBASICマガジン」係

トレンディな色調の3.5インチ・カラーフロッピーディスク新発売

住友スリーエム（株）から，3.5インチ・マイクロ・フロッピーディスク「マークQ・エクストラ」シリーズのカラータイプ4色が発売になりました。

発売されたフロッピーディスクの色調は，メロー・アイボリー，ハート・レッド，ライト・オレンジ，メイ・グリーンの4色。スタンダード・タイプと合わせて5色になり，フロッピーディスクの整理が楽しく，わかりやすくなります。たとえば，マイコンBASICマガジンのプログラムはハート・レッドのフロッピーディスクに入れておくなど。

価格はオープン・プライス。パッケージもきれいだし，買ってみる価値は大いにありそうです。



▲3.5インチ〝MF/2DD〟カラーフロッピーディスク

いっぽう，同社では8インチ用，5.25インチ用，3.5インチ用のヘッドクリーニング・ディスクを同時発売。ドライブ装置のヘッドの汚れによってフロッピーディスクが傷つくのを防止するために開発されたもので，ディスク1枚とクリーニング液（15cc）1本からなります。クリーニングできる回数は20～30回。あらゆるドライブ装置で使用できます。

このヘッドクリーニングディスクで，たまには愛機をスッキリさせてあげましょう。

- 8インチ用ヘッドクリーニング・ディスク　HC/8　価格3,000円
- 5.25インチ用ヘッドクリーニング・ディスク　HC/5　価格2,500円
- 3.5インチ用ヘッドクリーニングディスク　HC/3.5　価格2,500円

（価格はそれぞれ税別価格です）



▲ヘッドクリーニングディスクHC/8（左），HC/5（中），HC/3.5（右）

電子手帳↔パソコンのインターフェースHAL-CATCH新発売

パソコン周辺機器などを製造，販売しているHAL研究所から，シャープの電子手帳シリーズと，NEC PC-9800シリーズまたはEPSON PC-286シリーズとを接続して，データの相互転送を行なう『電子手帳インターフェース〝HAL-CATCH〟（ハルキャッチ）』が発売されました（税別価格：11,000円）。

このインターフェースを使えば，電子手帳への入力（たとえばスケジュールやアドレスなど）がパソコン上でできるのでいっそう便利になり，さらに電子手帳に入力されているデータの整理がパソコン上で行なえるため，作業がやりやすくなります。

愛用の電子手帳を，もっと有効に活用したいというビジネスマンにぴったりのこの商品。今年のトレンドになりそうです。

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ㈱HAL研究所 広報室「マイコンBASICマガジン」係

分解能自動調整バスマウス『MS-50AUTO』がNEOSから新発売

NEOSから分解能を自動調整するバスマウス，『MS-50AUTO』(税別価格12,800円) が発売されました。

マウスの分解能がアップしていく中で，「超高分解能では，なれないとこまかい作業がしづらい」という問題に注目。通常は400カウント，こまかい作業でマウスのスピードが落ちたときは200カウント，100カウントと自動的に分解能を調整，すべてのマウス対応ソフトウエアで最適な使用感を得ることが可能です。

また，いままでのマウスと機能上の互換性をたもつため，それぞれの分解能に固定することもできます。

適合機種は，NEC『PC-9800シリーズ』，エプソン『PC-286/386シリーズ』です。インテリジェントなマウスに注目してみては？

問い合わせ先：〒107 東京都港区南青山7-3-6 南青山第22大京ビル ㈱日本エレクトロニクス システム事業部企画広報課「マイコンBASICマガジン」係

夏休み情報＆プレゼント

T&Eが『アンデッドライン』発売記念フェアを各地で開催！

ティーアンドイー(T&E) ソフトでは，新作ゲームソフト『UNDEADLINE(アンデッドライン)』の発売を記念して，全国各地で新作発表&ゲーム大会を開催します。

会場では，ゲームソフト開発の現場を生撮りした『メイキング・オブ・アンデッドライン』のビデオ上映のほか，プレゼント付きゲーム大会などが行なわれる予定です。

会場，開催日はつぎのとおり。

〔東北地区〕
- デンコードーDaC仙台東口店 8月1日(火)
- デンコードー八戸本店DaC 8月3日(木)

〔関東地区〕
- シントクエコー店3階 SPIパソコンフロアー 7月15日(土)
- 上新電機J&P町田店 パソコン教室 7月16日(日)

〔中部地区〕
- 栄電社テクノ大須 イベントコーナー 7月16日(日)
- 上新電機J&P大須店 イベント会場 7月22日(土)

〔近畿地区〕
- 上新電機J&Pメディアランド 6階パソコン教室 7月29日(土)
- 上新電機J&Pさんのみや1ばん館パソコン教室 7月30日(日)

〔中国・四国地区〕
- ダイイチ パソコンCITY広島 4階イベント会場 7月25日(火)
- ダイイチ パソコンCITY高松 1階イベントコーナー 7月26日(水)

〔九州地区〕
- ベスト電器 大分パソコン館 4階パソコン教室 7月22日(土)
- ベスト電器 福岡本店 7階マルコポーロ 7月23日(日)

問い合わせ先：〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810 ㈱ティーアンドイーソフト「マイコンBASICマガジン」係。

夏の締めくくりは九十九電機の『夏休みビッグ・フェスティバル』で！

パソコン・ゲームの最新情報と，話題のコンピュータ・ミュージック情報を中心にした楽しい催しが，8月26日(土)，27日(日)に東京・秋葉原の九十九電機で開催されます。

ゲストはおなじみの山下章先生，Yu-You先生，Jizou原田先生の3人。ゲーム・ミュージックをパソコンと共に演奏したり，イントロ当てクイズや，MIDI楽器対応の新作ゲームの発表会など盛りだくさんの内容です。ふるって参加してください。

参加希望の人は，ハガキに①来場できる日②自分の住所③氏名④電話番号を書いて，つぎの宛先まで送ってください(いっしょに来れる友達の名前を書いても結構です)。

宛先／〒101 東京都千代田区外神田1-9-9 九十九電機7号店「夏休みビッグ・フェスティバル」係

中古マイコンやソフトを大安売り、「中古マイコンフェアー」開催

日本マイコン流通センターが，またまた今年も「中古マイコンフェアー」を開催します。

場所は，東京・渋谷の駅前にある同社ショールーム。ハード機器をはじめとして，人気ソフト，周辺機器などの中古激安品500種2,000点をズラリそろえています。

フェアー期間は，7月26日(水)～8月12日(土)と8月19日(土)～8月31日(木)まで。いまからお小遣いを貯めておいて，ドーンと大きな買い物をするには絶好のチャンスです。

なお，本誌8月号を持参し「これを見て来た」と言うと，日本マイコン流通センターからすてきなプレゼントがあります（ただし，中古マイコン本体を買った人だけ)。



▲新装なった日本マイコン流通センターのショールーム

日本マイコン流通センター・ショールーム／東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階(1階は大和銀行)
☎03-463-4455(代表) 営業時間／午前10時～夜7時,

ベーマガ読者50組100名を「トピレックプール」に特別ご招待！

(株)トピレックから，ベーマガ読者にビッグなプレゼント。東京・南砂にある「トピレック プール」に50組100名を特別に招待してくれます。

「トピレック プール」は，流れるプール，すべり台が付いたスライダープールなど，さまざまなプールがある一大レジャー施設。

招待券がほしい人は，ハガキに①住所②氏名③年令④職業を書いて，つぎの宛先まで送ってください。締め切りは8月15日です。

宛先／〒105 東京都港区虎の門1-21-8 秀和第3虎の門ビル ㈱ノザーク・インターナショナル トピレックプールイベント事務局「マイコンBASICマガジン」係



▲東京・南砂にある人気スポット「トピレックプール」

お楽しみプレゼント⑧

1アイレムより，X68000版「R-TYPE」のソフトを5名のかたに。

2セガ・エンタープライゼスより，「スーパーモナコGP」のポスターとステッカー付きカタログを50名のかたに。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン（メーカー名，機種名）⑦希望の商品名を書いて，8月7日(月)（消印有効）までに〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「お楽しみプレゼント⑧」係まで，ハガキで応募してください。

〈6月号当選者発表〉

①「ZUNTATA」のオリジナル・ステッカーは，愛媛県大洲市・**都築達仁さん**他19名のかたに。

②「S.S.T.BAND」のオリジナル・ステッカーとセガ体感ゲームのロゴ・ステッカーのセットは，秋田県大曲市・**三浦幸紀さん**他9名のかたに。

それぞれ決定いたしました。なお，お名前を発表できなかったかたに関しましては，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。



◀X68000版R-TYPE



▲スーパーモナコGPのポスター



◀スーパーモナコGPのステッカー

で・ば・ぐ

●89年7月号298ページの「ベーマガ㊙情報局」に誤りがありました。

2番目のX68K版『アフターバーナー』のその5は，「TYPE KAIHATU. ED⏎」です。また，15番目の『サバッシュ』でお金を無限に増やす方法の注：は，「Nのキーとテンキーの2が同じ」の誤りでした。ゴメンナサイ。

楽しく考えてステキなプレゼントを!!

BMスーパー・クイズ

今月の出題者は **Dr. D**

★今月の問題

待ちに待った夏休み，読者のみんなも，いろんな計画を立てていることじゃろう。海，山もいいけど，宿題も忘れんようにな。もちろん，ベーマガも忘れてもらっては困るぞ。

さて，今月号でもレポートしておるが，6月15日から4日間行なわれた，毎年恒例になっておる○○○○屋さん向けのショーを知っておるかな？ワシも孫にと思って，ちょっとのぞいてみたんじゃが，日本製，輸入製を問わず，日本で発売されている○○○○がたくさんじゃったぞ。

もちろん，テレビゲームだって出展されていたんじゃが，今年は，ファミコンはほとんど目立っておらず，PCEngineとメガドライブががんばっておったなあ。

そこで問題じゃが，今月号をじっくり読まないとわからないぞ。今月号でレポートした東京・晴海で行なわれたこのショーとは何でしょう。

①東京おもちゃショー
②東京ハワイアンショー
③東京ビルボードショー

正しいと思われるものをとじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルをつけてお送りください。

★7月号の正解

③PC-98DO

★6月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選となりました（正解は②アフターバーナーでした）。

秋田県山本郡・**小宅 淳**／千葉県印旛郡・**大迫 忠**／静岡県富士宮市・**植松智宏**／奈良県大和高田市・**大谷賢二**／兵庫県神戸市・**今田智宣**

(以上5名)

★今月の賞品

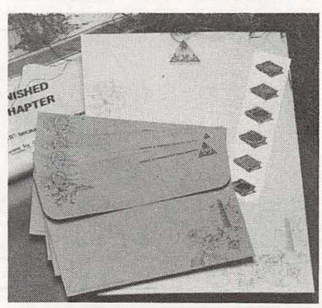
正解者の中から抽選で5名のかたにDEMPAペンタン提供の大好評，日本ファルコム・グッズの中から，「イースII友情の通信具」をさしあげます。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFコーナー等のお便りを書いてもかまいませんよ。

○締め切り：8月7日必着
○正解の発表：9月号(8月8日発売)
○当選者発表：10月号(9月8日発売)



▲イースII友情の通信具

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

ウルフ・チーム戦記vol.20

6月は雨の季節である。敢えて6月15日から17日まで合宿の日取りを選んだのに他意はなかった。雨に降られるとは思っていなかったのである。今年のウルフは雨によく祟られている。引っ越しも雨の中の強行軍だった。花見は雨で中止になった。野球大会は雨でボーリング大会に変更された。そして、懸念されていた軽井沢での強化合宿は雨の中、3日間を過ごすことになった。・・・おかしい。去年の沖縄旅行は台風シーズンのなか、見事に晴天とまではいかなくても、天気には恵まれたのだ。去年の12月以降に参加してきたスタッフに超強力な雨男あるいは雨女が存在するに違いない。・・・今回のクイズはこの「ウルフの雨男」または「ウルフの雨女」を捜してもらおうというものである。前回、前々回と僕の出したクイズの正答者が存在しないことを考えると、今回のクイズもまた正答者はいないのかなとも思うが、惰性の様に出題し続けるのである。

軽井沢での3日間は、曇り空のなか貸切りに近い状態での塩沢湖周辺での遊行と、雨のなか果敢にもチャレンジした巨大迷路以外はすべて屋内でのイベントに終始した。

・・・祭りは終わった。熱い夏がくる。今年前半のターニング・ポイントを過ぎ去ったいま、ウルフは次なるクエストに挑む。全貌が明らかになるシミュレーションはウルフの野心作である。

(AKISHINO)

×××を斬る！

喧噪の絶えない紫煙漂う開発室。

夜。まだ鳴りやまぬキー打音の協奏曲を背に一人、家路を急ぐ。

列車の中、先日購入したばかりの単行本を開く。

私が最近気に入っている、講談社ノベルズ新本格推理（ネオクラシック）の最新作である、斉藤肇著「思いあがりのエピローグ」。

出来はともかく、著者のミステリーに対する思い入れや考え方がストレートに伝わってきて面白かった。

この新本格推理と称している作品群では、12冊、5人の作家が執筆している。

そして特筆すべきことは5人の作家が揃いも揃って“マニア”である点である。

名探偵、大邸宅、“嵐の山荘”、密室、連続殺人、何でもござれ。

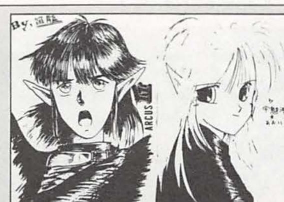
ある日、今月の新刊と帯がついた文庫本を手に取ってみた。

その解説文である推理作家が「・・この作家はトリックとか凶器とかにこだわらず・・・」

馬鹿か！　あんたは!!

そんなものはミステリーじゃねーんだよ！

(IZ)


長野県 笛龍&宇魅河☆あおいさん


愛媛県 GIGUEさん

浜さんのみんなと遊ぼう！

おう!!　みんな元気にしているか？　俺は今月も元気いっぱいだ!!　なぜ今月は元気がいいかと言うと、『熱意』のあるハガキがウルフにいっぱい来たからだ！　今月は大変気分がいい。やはりウルフに投稿してくるみんなは、ホネのある奴ばかりだった。俺はうれしいぞ。

しかし、俺は前から一つ気になっていた事がある。これは常識だから、覚えておいたほうがいい。

みんなは友達に手紙を書くとき宛名の下に『様』をつけるだろう、個人あての場合はこれで正しい。しかし会社や団体の場合は『御中』をつけるのが正しい宛名の書き方なのだ。ウルフに送られてくるハガキの80%は、『様』になっている。宛名に限らず常識を知らないと思わぬところでハジをかいてしまう事があるぞ。それじゃ、今月も『熱い』ハガキを『御中』つきでまってるぜ!!


新潟県 飲茶さん


栃木県 CYBERさん


岐阜県 Shigeさん


新潟県 朋七さん

●RK早稲田すとーりぃ●

ジリリリーン！突然の電話の音とともに私は深い睡眠から覚めた。PM10：00・・・（しまったまた寝過ごしてしまった・・・）周りでは企画の連中が「ガウディ」と取っ組み合いの格闘をしている。起きたばかりで混乱している私に彼らは容赦無く『チェッカー鮫島』を押し付けるのだった。

チェックチェックチェック・・・「ガウディ」チェーック!!そういえばチェック○イントという歌もどこかであったような・・・。

「塩生さぁん、チェックまじめにやって下さいよぉ。」

企画の井上君の悲鳴にも似た絶叫が響いている。しかしなぜ音楽担当である私がチェックをしなくちゃいけないのだろう。まぁいいけどね。でも「ガウディ」の音楽が疲れきった私の心を子守り歌のように癒してくれるのだ。（自分の曲はやはりいいものです）

「塩生さぁん、お願いだから寝ないで下さいよぉ。」

ふぅ・・・井上君のうわごとのような絶叫が再び響いた。はぁ・・・まったくうるさいなぁ。こういう時は「ちりめん亭」にいって「ざーさいめん」がたべたいなぁ。

というわけで今回のうまい店は「ちりめん亭」でした。（あれ？ 紹介全然してねぇや）じゃーねい！

（塩生）

新シナリオライター日記

ああ・・・私は誰、ここはどこ・・・。6月某日、私の体は極限まで（かどうかは本人にも分からないが）疲れきっていた。そう、私はものの見事に「ガウディ」の呪いにかかっていたのだ。そういえば最初に「ガウディ」と聞いたとき、某国の最新兵器か何かと思っていたっけ・・・。（おおボケ）それが悪かったのかそれとも前任者のせいか・・・（当然ガウディのお墓になんか行っていない）

でも今回の事はいい経験（？）になったと思うし、やはり「苦労は若いうちにしろ」ということですかね。さ〜て、これでいよいよ「アークスII」にガンガンかかれるってなもんだ。

その「アークスII」のほうですが、主人公の方は大方の予想を裏切らず（？）ピクト君です。あのピクト君がどのような成長をしたのか。そして物語の中でどのような者に出会っていくのか・・・そいつはまだ秘密だけども、『セイクリッドファンタジーシリーズ』の一つとしてしっかりとした面白いものにしていきたいと思ってます。（思ってますじゃなくて絶対そうしろ？それはもちろんです）

そういえば私がウルフに入ってからもう5ヵ月たつんですね。長いようで短かったけども今のところは充実した日々を送っていることになるのかな。というわけでこれからもヨロシク！

（井上）

続・僕Pちゃん

・・・ある日・・・

［浜］あー、受田まだやってんのー

［受田］うるさいなーなにしにきたんだよ！

［浜］もう、おめーの顔見飽きたよ！

［受田］だったらこなきゃいいでしょ！あんたは家で銭勘定してればいいんだよ！

浜さんは本当は土地成金で別に仕事しなくても食って行けるのであった。

［浜］P、おまえまだいたのー？

［P］どうでもいいでしょー。まったく嫌らしいヒゲはやして。

［浜］馬鹿野郎これがチクチクして気持がいいって好評なんだよ！

［受田］（・・・たぬきじじいが）

［P］今日はなにしに来たんですか？

［浜］それはおまえ・・・

［P］素直に仕事って言えないんですか。

［浜］死にてーのかおまえ？それより今日はヤングジャンプはねーのか？

［P］26にもなってヤンジャンはないでしょう。

［浜］馬鹿、受田よりはましだよ、なー受田、吉原はどうしたんだよ。

［受田］僕は結婚するまできれいな体でいたいんです。

［P］・・・

受田さんついにヤラハタまで後1日

（P）



乙女のつれづれ

夏は夏らしく、暑いのがよいのです！とイキナリですが、夏生まれの私はもちろん夏が大好きです。入道雲も夕立ちも、そのあとの土臭さや涼しい風もたまらないんですよね。暑いよォォォなんて、クーラーのガンガンきいた部屋にばかりいるとカラダに毒です。ちょっと我慢して汗もかこうね。

ところで、東北や九州のほうの学校だと修学旅行で東京に来ますよね。自由行動の時間にウルフに来たい人、大歓迎です！でも、日曜日は人がいないのでやめたほうがいいですよ。できたらWEEK DAYに元気よく来て下さいましね！

ＰＳ　会員の佐藤浩平君と松岡英和君、新住所お知らせください。

（OGA）

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿 7－5－25
西新宿木村ビルディング 5 F

イラスト特集

今回は思いがけずイラストの応募が多かったので，イラスト特集ということで（単なる手抜きだという声もささやかれておりますが…)，いつもよりたくさん載せております。ありがとーございま～す。(お染ブラザースかおれは…)。



▲近々エニ通でも特集組もうと思っていますのでまっててね。

新潟県・かみ　ひとしくん



▲マンガどうもありがと。おもしろく読ませていただきました。これからもよろしく！

大阪府・優利伊さん



▲kyouいつもありがとう勉強がんばってくださいね！

東京都・kyouさん



▲ドラクエのイラストは，やはり多いですね。でも女の子の勇者のイラストはめずらしいですよ。

長野県・白夜さん



▲オールドヴィレッジストーリーは，女の子のファンが多いみたいですね。

広島県・茶鈴さん



▲手のりスライムですか。ぼくも欲しい。

群馬県・リンクスくん



▲こちらはシブイ！スティール君。IIの予定はまだないけど，担当の人が泣いて喜んでますよ。

栃木県・GILFAR！くん



▲うーむ，8ドットでは駒が置けないなぁ。

大阪府・みるちゃん

というわけで，いつもいつもおハガキありがとうございます。これからもどうぞよろしく！

お手紙ください。

エニックスでは，みなさんのイラスト，御意見など楽しいおハガキを募集中です。

応募はぜひともハガキでお願い致します。イラストは，カラーだときれいに出ませんので，白黒の濃淡の強いものがベターです。

エニックスの作品に登場したキャラクターを使ったショートショート，4コママンガ，なども募集しています。

エニックス通信は，みなさんが作るページです。ボツを恐れずビシバシ出してくださいね。

アルバイト募集

エニックスではアルバイトを募集しています。パソコン／ファミコン・ゲームが好きっ！という女性(あなた)。ゲームのデバッグをしてくれるという男性(あなた)。あなたもエニックスの仲間として一緒に働いてみませんか？

詳しいことは，お電話でお問い合わせ下さいね。

☎03(336)4345
担当　矢作(やはぎ)まで…

編集後記

いよいよ夏到来(とうらい)！学生さんは，夏休みがまちどうしいんじゃないんでしょうか。去年は冷夏で涼しかったけれど，今年はどうでしょうか？私としては夏は夏らしく暑くなってくれたほうがいいなあと思うのですがね。

(暑い夏の夜に飲むビールがうまいんだよねこれが…)

〈ポコ〉

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

毎度おなじみSPSスピリッツでごじゃります。今月もパ〜っといきましょかパ〜っと・・・。

大変おまたせしてました。X68000版「PAC・MANIA」隠しコマンド一挙初公開

いつかちら〜っともらしてた「キーコンフィグ・・・」そこから探してください。と言うのはちょっとこくだったようなので・・・まぁ，だいたいSPSのつくったX68Kのほとんどはここの設定で隠しコマンドに入ってしまうようです。

さて，じらすのはこのくらいにして・・・と。

その一，

まず「PAC・MANIA」のディスクをセットして電源を入れます。御存じのとおり，読み終わると勝手にパコッとディスクをはき出すでしょ？。そしたら[f・5]キーを押すとキーコンフィグの画面になりますよね。そこで上から「X68000」と入力してください。リターン・キーを押して入力しカーソル上下キーで移動します。

(注意！！ここではX以外は絶対テンキーで入力しないと駄目ですょ。)設定し終わったら[ESC]キーで抜けてください。

・・・するとでてきたでてきた隠しコマンド・・・。

```
GEME  OPTION
PACMAN    5
EXTEND    50000
RANK        A
  EASY  A―H  HARD
SELECT    OFF
CONTINUE  4
```

選ぶ・移動はテンキーの
[8]（上）[2]（下）[4]（左）[6]（右）で，決定はスペース・キーです。以下同じです。

では上から説明していくと，

まずPACMAN。これはパックマンの数が最高5人まで増やせます。

次にEXTEND。今，表示されているのは50000ですよね，これは，この点数になるとパックマンが1人増えるつーわけです。最高は150000点。好きな点数に設定してください。

その下のRANK。これはゲームの難易度が変えられます。A〜Hまであるけど，Aが標準モード。つまり市販されているまんまの状態。そんでもってHはものすげぇむずかしいモードなの。うちの社長なんてその鍛え抜いた腕はみごとなもんですョ。このモードもA〜Hまで頑張って挑戦してね。

その下のSELECT。ONかOFFの設定で何面からはじめるか決められます。ここではちょっと面倒だけど，ONにした時は，[ESC]でもとの画面に抜けてゲーム・スタートすると，どの面からはじめるか聞いてくるから，そこでどの面からにするか選んでからスペース・キーでスタートさせてね。ジョイスティックでもOKです。

では，いっちゃん下のCONTINUE。苦しい時の神頼み・・・のコンテニューであります。回数は0〜15回までで，ここで注意して欲しいのは，このキーコンフィグの画面にはいつでもこれちゃうけど，こればっかりはこの場でちゃんと設定しておかないとコンテニューはきかないぞぉ。しつこく言うがゲーム中設定してもダ〜メ。

わかった？

おっと懐かしの「PACMAN」がお目見えだぁい!!

「PAC・MANIA」隠しコマンド**その二**は，噂の？PACMANが遊べるモードです。以前にも書いていたと思いますが，あくまでもディスクの空き容量を利用してそれなりに完成されました。アルバイター秀さんの第1作。彼に石を投げようが拍手を送ろうが皆さんの勝手です。・・・が，ほんのお遊び程度の考えで入れたものです。そこのところはよくご理解いただいたうえで昔を思い出して燃えてください。

はい，それでは「PAC・MANIA」のディスクをセットして電源を入れてください。デモ画面を読ませてから，はき出したディスクをもう1回入れます。それでどこでもいいから[ESC]キーで止めて，[ENTER]キーを押すと，([CR]じゃないョ)Human68Kに戻るはずです。

そこで，

A>cd　pacmanと入力してリターン・キーを押します。

A>pacと入力してリターン・キーを押します。

すると・・・昔懐かしパックマンの登場です。操作はテンキーの[8]（上）[2]（下）[4]（左）[6]（右）になります。シフトキーでHuman68Kに戻ります。

上文同様，A>pmdcmoと入力しリターン・キーを押します。

なんと，日本向けとアメリカ向けのBGMが聞けちゃうのだ。カーソル・キーで選んで聞き比べてほしい。

これは「PAC・MANIA」のマスターディスケットで行なってください。

なお，「PAC・MANIA」に限らず，隠しコマンドについてのしつこい電話のお問い合わせは絶対お断わりします。上文ではどぉしてもわからない人は62円切手同封の上，封書でお申し込みくだされば，ちゃんとお答えしたいと思っておりますのでよろしくね。

お葉書ありがぁとなぁいのコーナー

今回はパックマニア特集であります。
かあいいお葉書あ〜りがぁとなぁい。
お葉書採用の方にはオリジナルステッカーをお送りしています。
じゃっまたねぇ！

byあっこ



▲福岡県春日市・広田裕之


▲岐阜県海津郡・クエプル165



▲埼玉県上尾市・月実

SPS―NET情報局

それでは，おまっとさんでした。SPS―NET最新情報をお伝え致します。

まずなんといっても，コンセントレータとホストマシンとのリンクスピードが大幅にアップして今までにない処理スピードを実現しました。前回書き留めた新しいシステムの導入で実現したわけです。どの位速くなったかといいますと，今までは最高でも6900bpsだったのが128000bps迄アップしたのです。この差わかりますか，全チャンネルで9600bpsアップロードを行なっても充分処理が間に合う計算です。ですから，必然的にレスポンスも上がった訳です。

さてその次の話題ですが，今までTri-P2回線で遠方の方に利用していただいていましたが，ここにきてとても2回線では足りなくなってきました。そのため5月の末からもう1回線Tri-p回線を増設しました。少しは緩和されるかと思います。

したがいまして，現在の回線の振り分けは，

一般回線　・・・8回線
Tri-P　・・・3回線
メンテ回線　・・・1回線

となります。

Tri-P回線が増えましたのでどしどし遠方の方は利用して下さい。

by　大五郎

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTEC アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 橋本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

梅雨だ〜っ！　あーうっとおしい。こんな時には，ゲームでもやってウサをはらさなきゃねっ。てなわけで88版ディガンの魔石，以下のごとく（やっとこせ）発売になりました。あー，これで鬼のような催促から逃れられる。えっ？　ダークレイス……。

お知らせ！

PC-8801版
ディガンの魔石
好評発売中

ディスク7枚組
定価1万円（税別）

ほんっとに，長い間おまたせいたしました。やっと，やっと，やっとディガンの魔石88版を発売することができました。しかしもう見ていただいたでしょうか？　200ラインにもかかわらず，高度なグラフィック処理によるほとんど98版と変わらない画面の実現を。それにスクロールやウィンドゥ，その他もろもろどれをとってもバージョンアップこそすれ，これほど完璧に移植できるとはじつはアーテックCORP.としても思っていなかったのです。

それにディスク7枚組の圧倒的迫力。細部に至るまでリファインされたシステム。まあ，まだ遊んでいない方は，さっそく吟味してください。

伝言板・Q&Aコーナー

今回は，御質問の多かったMSX版ディガンの魔石についてお答えします。

Q：98版とずいぶんちがうのね。

A：そーなんです。MSX版はかなりの部分，オリジナルのデザインが入っているんです。だって98版をそのまま1ドライブのマシンに移植するのは，ほとんど不可能だったんです。でもそれだからといって，バージョンダウンはしてなかったでしょう？

Q：オープニングから，ゲームに移るとき，リセットボタンのない機種の人は，いったいどうすればいいのじゃ！

A：うーむ，お怒りのお手紙でした。これは，ゲームディスクをドライブに入れて電源を入れれば，それで立ち上がるんですよ。MSX2のDOSはゲームディスクにもちゃんと入っていますから，じつはオープニングを見なくっても，しっかりゲームは始められるんです。

Q：主人公以外のデータがキャンプで見られないぞ！　バグじゃないのかい？

A：これはバグではありません。ディガンの魔石においては，主人公はゲームプレイヤーの分身ですが，同行人はあかの他人なんです。あなたの友達のすべてを，あなたが知っているわけないでしょう？　同行人はその行動をみて，パラメータの変化を推測しなければならないのが自然だと考えたのです。もちろんHPやMPなどの基本的な必要事項は，ちゃんと表示されているでしょう？

Q：動かんぞ！

A：ひぇーっ！

驚いてばかりはいられない。MSXでのドライブ作動不良が，けっこうあるようです。いくらMSXだといっても，それはりっぱなコンピュータなんですから，そのドライブといえば，いわば精密機械なわけです。そして，ドライブというのはクリーニングを定期的にしてやらなければ，いつか動作不良を起こすものです。

ソフトの不良だと思う前に，いちどドライブクリーニングをしてみてください。それで大部分は回復するようですから。

山口祐平の一言コーナー

みなさんお元気ですか？　アーテックに何かご希望でしたら，どんどん私宛に手紙を送ってください。できるかぎりの対処をしたいと思います。

たとえば「こんなソフトを作ってくれ」だとか「この機種に移植してくれ」だとか。そういえばX-1とX68000への移植希望が多かったなあ。これはうちの会社にシャープ系のマシンを扱えるプログラマがいないので，どうにもならないんですよ。だれか我こそはと思う方がおられたら，勇気を出して移植してくれませんか？

★開発者の募集

※募集する項目

・グラフィック制作
（ドット描画／取組み用の原画）

・プログラマ（アセンブラ開発）
（PC88・PC98・X68000）

以上を募集します。よろしく。㊞鈴木まで。

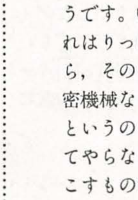
あとがき

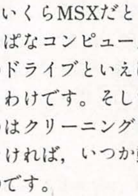
どもども，あとがき専門のダイちゃんであります。アーテックトレンドも聞くところによると，もうまるまる1年くらいやってるという話だけど。ランダムポストってその前からあったから，それも入れると，もしかしてすごいコーナーじゃないだろか(もちろん，他のメーカーさんも同様だけど)。

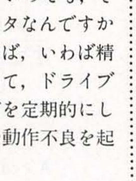
そろそろアーテックも年末発売のゲームに取りかかるみたいですよ。いったいどんなゲームなのか，開発部をのぞいてこよーっ！

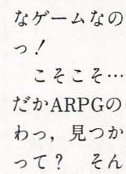
こそこそ……ふんふん，なるほど。なんだかARPGのにおいがプンプンするなあ。うわっ，見つかっちゃった。えっ，出ていけって？　そんな殺生な。おなじ会社のメンバーでしょうが。なになにまだ秘密だからダメ，あっそう。てなわけで，わかりませんでした。

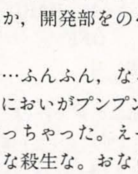
★イラストコーナー

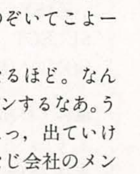

北海道・あつしら


東京都・竜田


奈良県・HAZYむーん


海津郡・魔世


広島県・茶鈴


愛知県・MIYANGER㋒

KONAMI NEWS STATION

KONAMI

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

夏だぜベイベイ，オーマイ号！

連載5回記念 **特別大恋愛講座**

～連載第5回記念のお言葉～

「マイコンベーシックマガジン」が創刊されたのは，寛政(かんせい)の改革も終わりを告げる元名元年6月のことであった。当時は「電脳基本手習貼(てならいちょう)」といい，山東京伝や東京凡太といった作家が人気をはくした〝黄表紙モノ〟とならんで，庶民(しょみん)の知的な娯楽の代表であった。「コナミニュースステーション」も創刊第3号から掲載を開始。最初の特集は〝江戸はぼくらの宝島〟と題し，カウンターカルチャーの旗頭として「ポパイ」などマニュアル雑誌の基礎を築いた。

それから2世紀半，テレ朝の「ニュースステーション」に名前をまねされても，「あんまりウソばっかついてると信用なくすわよ」の圧倒的な声もものともせず，今月号で記念すべき連載第5回を迎えることができ，関係者一同感涙(かんるい)にむせぶ今日この頃です。今こうして「大恋愛講座」が続いているのも，「ウソをつかず誠実に」をモットーにやってきた私の誠意が読者のみなさんに通じたからと鼻高々，もう天狗です。記念の言葉終わり。

では今月の本題です。

「フタマタってのは怖えぜ，気をつけな，おいハチ」

～銭形平次辞世の言葉～より

どはははは。どーだ，まいったか。今月は泣く子も黙る「フタマタ」の恐怖だ。

これは怖いぞ。自分でやるのはいいけど，ばれたら地獄，されるも地獄。知らぬが仏様は本人だけというおめでたい状況も考えられる。

彼女のいるヤツは一度冷静に考えてほしい。いくら仲が良くても，だ。君が彼女との仲を確信し，将来を誓いあってもそれはしょせん口約束。結婚してても離婚があるんだから，フリーの恋人たちには「フタマタ」は避けては通れない道と考えよ。

もう一度考えてみよ。先週の日曜日，彼女は「今日はパパに早く帰りなさいっていわれちゃったの」とかいっていそいそと帰ってしまわなかったか？「今度の土曜日は親戚のおばさんが来るの，ゴメン」ってデートを断わられなかったか？最近彼女は口数が少なくはないか！つなぐ手が弱々しくはないか！彼女の部屋に見知らぬ男は寝てないか！…。

でははは。怖かろう。恐ろしかろう。疑惑は疑惑を呼び，猜疑(さいぎ)は猜疑を広げ，ついに「フタマタ」は発覚される。もちろん発覚しない場合もあるし，単なる思い込みの場合もある。だから怖い。どんな幸せなカップルにも「フタマタ」の猜疑と恐怖はやってくる。

今日も彼女は，君の知らないところで，君の知らないヤツと，いちゃいちゃしてるかもしれない。

文責：パラピン原田

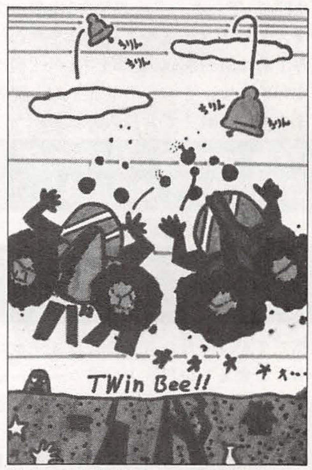
新コーナー

「奥さん，20周年です」

このコーナーは，イラストの募集などしておらぬというのに送りつけてくるタワケどものためにつくったコーナーです。このいとおしいヤツらを見てやってください。



作品A：横浜市　**佐藤誠**
広告の「激ペナ2」君。こんな姿になってしまいました。ちゃんとキャッチコピーまで書いてくれた佐藤，えらいぞ。「この人だれ？」というキャプションもよし。



作品B：東久留米市　**上農信義**
手がなんか気持ち悪かったんで載せました。なんか両生類っぽいでしょ？

ホンコン山内の

「DS－3」欲しいな係

欲しい人は住所，氏名，年令，持っているコナミのソフト数を書いて下記まで。
東京都千代田区神田神保町3-25　コナミ「DS-3」欲しいな係
まだ着いてない人も必ず届きます。ただし創刊号は品切れです。ごめんなさい。

新商品情報くらいやれよ！の声にお応えして送る

「こんなにすごいぞ，コナミのニューソフト」

MSX2･2＋「激ペナ2」	近日発売	6,300円	スクロールばっちし。
X68000「A JAX」	近日発売	価格未定	68K第1弾だぜ。
ファミコン			
「コズミックウォーズ」	8/4発売	6,500円	バッテリー・バックアップ
「レーサーミニ四駆 ジャパンカップ」	8/25発売	5,900円	田宮の前ちゃんも出る。
「ツインビー3 ポコポコ大魔王」	9月発売	価格未定	笑えば楽しい。
「トップガン セカンドミッション(仮)」	10月発売価	価格未定	2Pドックファイト可能。

※なお，以上のソフトの価格に消費税は含まれません。

コナミのテレホンサービスは人生の喜びです。

パラピンの肉声が聞ける，めったにないチャンス！君だけにこの秘密のテレホンナンバーを教えよう。用もないのにかけるとNTTに喜ばれるぞ。

東京	03-262-9110	新　潟	025-229-1141
大阪	06-334-0399	松　山	0899-33-3399
札幌	011-851-3000	福　岡	092-715-8200
青森	0177-22-5731	大牟田	0944-55-4444
秋田	0188-24-7000	志布志	0994-72-0606

The inside affair of SACOM 23

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03-635-7609

★パラリンリリカルパラポラマジカルのマサ斎藤です（ペンダント持参のこと)。学生さんは，もーすぐ夏休み！いいですねぇ。夏休みに1日中ゲーセンに入りびたってるマニア諸君！外で遊ぶか，サコムのソフトで遊びなさい！

新作情報なんだぜ!!

★ソフトでハードな物語IIのTOWNS版が，8月上旬に発売です。TOWNSユーザー諸君，必ず買いなさい。あと，先月紹介したX68Kの新作ノヴェルウェアですが，タイトルは「38万キロの虚空（こくう)」です。シリアスタッチのSF小説！BGMは，MT32完全対応！(付録を見てね)。あと，同じくX68Kで，バリバリの3Dシューティングを開発中です。くわしいことはまだ言えませんが，こちらもMT32対応予定です。

あとね，あとね，ここだけの話だけど，(小声で)アーケードの移植を1本やってます。えっ？タイトル？言えるワケねーだろ！君はSPSさんの記事をちゃんと読んでるのか？ま，そのうちドドーンと発表するんで，それまでお待ちあれ。

The inside affair of SACOM 2周年記念 意味なし特別企画 「チミは“イチゴだいふく”が食えるか!?」

★突然ですが，今月から「チミはイチゴだいふくが食えるか!?」というコーナーが誕生しました。ただし，いつまで続くかは保証しませんが…。

事の発端は，イラスト採用者にカセットテープと一緒に送った，マサ斎藤の自己紹介でした。嫌いな食べ物に，〝イチゴだいふく″と書いたところ，「あんなおいしいものがなんで嫌いなんだ！」という意見と，「そうだ！あれは食い物ではない！」という意見の二つにわかれまして，それが社内でも問題になり，(なんて暇な会社なんだ！）今日に至ったワケです。ちなみに，今のところこうなってます。

Q.あなたはイチゴだいふくが好きですか？

マサ斎藤（私・ミュージック）………嫌い
ウヒョ近藤（グラフィック）…………好き
チャーリー高橋（グラフィック）……嫌い
マッチョ田中（グラフィック）………好き
ロリ関川（プログラマ）………………未体験
佐藤幸之助（取締役）…………………好き
こん森（プログラマ）…………………好き
WAKAMEさん………………………好き
SANS-SOUCIさん……………………嫌い



ここで，問題となるのが，関東方面と関西方面とで，構造が異なることです(図1，2参照)。つまり，アンコが入ってるか入ってないかが，大きなポイントなわけです。ちなみに，関西Ver. はアンコが入ってないと言ったのは，ウヒョ近藤です。もし事実と違ってたら彼に抗議して下さい。そこで，読者のみなさんに，「これが私の地元のイチゴだいふくだ!!」というレポートを提供してほしいわけです。内容は文字どおりです。図入りだとベターですね。もちろん，好き嫌いも書いてちょ。で，結果を集計して，来月の24回（2周年）記念で発表します。また，特に内容の濃いレポートは，別に発表するつもりです。みなさんよろしく！（こんなくだらん企画やる暇あったら音楽作れっつーの！)

サコム・ベストBGM集Vol.1 売り切れ間近!!

なんと！あの「サコム・ベストBGM集」が，通販で買える！収録曲は，プロヴィデンス，幽霊君，ソフトでハードな物語，EVOLUTION，ユーフォリーから，合計約20曲。しかも，なんと豪華自筆楽譜付き！これは買いでっせぇ！値段は，消費税，送料込みで，なんと2000円ポッキリ！安い！そんでもって，もうすぐ品切れ！マニア諸君，急げ！

申し込み方法は，現金書留で2000円同封の上，下記の住所まで。

〒130
東京都墨田区両国4-38-16両国桜井ビル4F
㈱システムサコム
「マサ斎藤のミュージックテープが欲しいべ」係

…もちろん，イラストが載った人にはタダでプレゼントするから，ご安心。いやー，サコムって，本当にプリット！

画廊「マサ」のコーナー

★わーっ！今回は字の数が多いから，スペースがないよん！とゆーことで，今回は（評）はなし！ドームすいません！来月からちゃんと書くから勘弁してくれよな，ベンベン。



「夢亜」サン



「BATTERY MIX BROS.」クン



「茶鈴&藤井悠」サン



「白夜」サン

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〠465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052―773―7770

どもっ！！　天上天下唯我独尊バトル営業マンよぴかぱです。

もーすぐ夏休みがやってきます。休み中の計画はバッチリですか？　うかうかしてると夏はあっという間に過ぎ去ってしまいますよ。

続報 !! アンデッドライン

現在T&E開発部において，ラストスパート全開の『アンデッドライン』です。

ゲームデザインは，『ハイドライド』シリーズでおなじみの内藤ちゃん。『ハイドライドX』のウワサをうまく隠れ蓑(みの)にして，こんなスゴイもの創ってたのね。もぉ〜，ニクイ，ニクイ………。

今回の『アンデッドライン』は，ゲームバランスを特に重視し，モンスターの動きや発生パターン等，細部にまで神経をいき渡らせているそうです。このあたりのセンスは，『ハイドライド』以上のモノが期待できるみたいですよ。

さて，今回の『アンデッドライン』の一番の特徴は，SSS（ステージ・セレクション・システム）と呼ばれるゲームシステムです。

これはどういうものかというと，『アンデッドライン』の全7ステージのうち6ステージ（草原，墓場，廃墟，岩山，洞窟，地下水路）を，自分の思いどおりに順番で選択できる方式のコト。

さらにキャラクターも3人の主人公から選べ，成長のさせ方も自由自在となれば，そのゲーム展開は，ほとんど無限大！

少なくとも，1日やそこらでアキてしまうようなゲームじゃありません。『アンデッドライン』は，お買い得度200%のとってもリーズナブルなゲームです。

7月22日㈯の発売日までキミは待ちきれるかな？

T&Eマガジン・ディスクスペシャル2

お待たせしました。みなさんのご要望にお答えして，『T&Eマガジン・ディスクスペシャル』がパート2となって帰ってきました。

この本が出ている頃には，もう発売されていると思いますが，2,600円（税込み価格）という低価格ながら，今回はさらに内容充実，お楽しみ満載のお買い得商品となっています。

その中でもボクの一番のお気に入りは，『人工痴能ケム』のオープニングです。

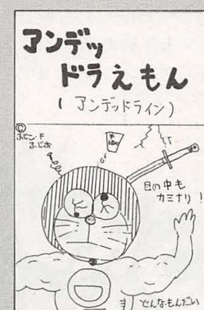
ビジュアルとサウンドの呼吸がピッタリあった珠玉の名作とは，このオープニングのためにあるような言葉だと思います。

ぜひ一度ご覧下さい。

イラストありがとう



『ぎゃあ〜っ，ディノがかっちょええ』
北海道　高橋　千尋さん



『次はルイカのおしりを光らせて，ホタルイカってのはどう？』
石川県　Ⓟ菅野　義裕くん



『剣先がキラッと光る芸の細かさがいいね』
愛知県　ⓅRED, CATくん



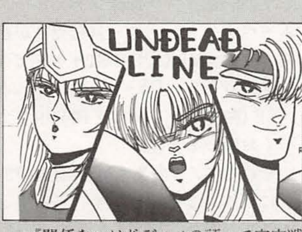
『このイラストもかっこいいぜ！！』
栃木県　Ⓟルクイズくん


『ふ，ふともも…ふふふ』
岐阜県　Ⓟキタキツネクェプルさん


『コスチュームが違う所が惜しい！』
広島県　Ⓟ茶鈴さん



『とゆーわけで新作RPGのタイトルは，〈ルーンワース〉って言うのさ。〈ハイドライドX〉じゃないよ』
福岡県　ⓅWAKAMEさん



『関係ないけどディノの頭って宇宙戦艦ヤマトの波動砲に似てると思いません？』
千葉県　Ⓟライト・スターくん



『つまるところ，常連さんは情報が素早いというわけだ』
大阪府　今井　志岳くん

河野光の ナムコット情報局

ベーマガ支局

いよいよ夏だ!!今月もとっておきの情報をいっぱい。夏スペシャルでお送りします。今回は，PCエンジン情報，MSXそしてメガドライブの情報をお届けします。

PCエンジン情報!!

ナムコのPCエンジン用ソフトの開発は，ますます充実。どんどんおもしろい，すばらしいソフトが目白押しです。今回は，発売日，価格は未定ですが，開発中，発売予定のソフトをご紹介しましょう。

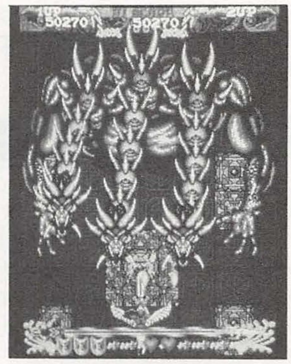
まずは，『オーダイン』。ゲームセンター版と，ほとんど同じ内容。さすが，4メガメモリを搭載(とうさい)したと言われる内容になっています。2人同時プレイ，パワーアップ，そして必殺回転機能付，横スクロール・シューティング・ゲームです。そして次は，遂に!!ナムコファン待望のあの『源平討魔伝』。たわむれは終わりじゃ。PCに景清見参!!（ファミコン版とはまったく内容がちがいます）と，まだまだ続くPC用ソフト。なんと，『ベラボーマン』参上!!ナムコのPCエンジン未体験の君!!ナムコファン，そしてNECファンの方は，PCエンジンの本体を買いましょう（注意：ナムコのPCエンジン用ソフトは，PCエンジンの本体がなければ遊べません。あしからず)。

初登場メガドライブ情報

ついに，メガドライブ用ソフトにナムコが本格的に参入します。メガドライブ用ソフト第1弾，『フェリオス』。

白銀の翼はばたくとき，闇の王は恐怖する!!　あのゲーム・センターの超新作『フェリオス』が早くもメガドライブに登場します。

神話の世界からペガサスに乗ってひとりの英雄が登場!!16ビットの超高性能マシン「メガドライブ」の極限にまでチャレンジ!?　超感覚ハード・シューティング・ゲーム『フェリオス』。発売日，価格は未定です。



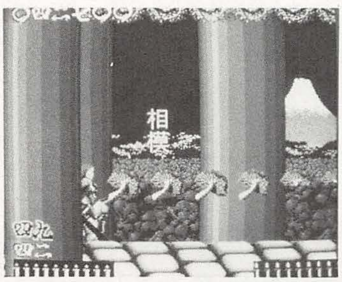
MSX情報!!

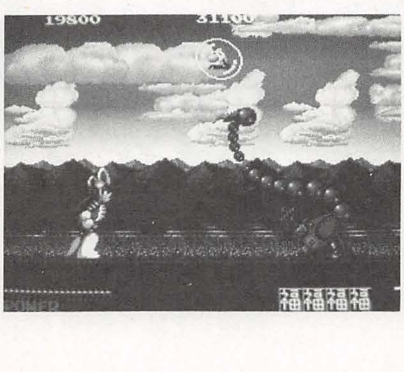
いやー，PCエンジン，メガドライブとエンジン全開のナムコのパワーは，あの「スカイ○イン」よりスゴイ!?　MSXのほうも負けてはいません。シューティングに対してシューティングで対抗。MSX2用『ドラゴンスピリット』。あのシャープさんのX68000で大ヒットした『ドラゴンスピリット』(さすが電波のナニワさん）に負けないようなスゴイ「ドラスピ」を登場させます。今までMSXといえば，PC－88のゲームをX1，FM－7と移植して，ほんとに最後にMSX版という形がひじょうに多かった。しかし，ナムコがMSXに参入したからには，MSXユーザーが，パソコンの天下を取る。という考えで，私，河野光がガンバリますので，ご支援のほど，よろしくお願いします。

世界にはばたくMSX。先日，アメリカ，スペイン，韓国のMSXユーザーの方からお手紙をいただき，MSXが世界の人々に使われているという実感がありました。パソコンは，ハードそしてソフトと，車の両輪の関係でなかよく共存していくことが絶対必要です。今後，『プロ野球ファミリースタジアム～ペナントレース～』(発売日が遅れてすみません。MSX2，MSX2＋兼用です)。『センターコート』『カーレースゲーム(仮称)』『SF(開発コード)』など開発中です。よろしくお願いします。

それから，この夏もMSX全国縦断イベントにナムコも参加します。名古屋より北は，河野光が参加，大阪より南は，吉積くん(下積テラジ）が参加の予定ですので，お近くの方はぜひ，ご来場ください。







※画面写真はすべて業務用のものです。

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。 **(編集部)**

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PCエンジン	12,000円	有	無	有	有	5		(株)ユーバース日本橋店
PC-9801RA5	458,000円	有	有	有	有	5		(株)スタンバイ東京店
PC-9801LS2	376,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
PC-9801RA2	340,000円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース日本橋店
PC-9801LX2	312,000円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース日本橋店
PC-9801XL2	268,000円	有	無	無	有	4	マニュアル一部なし	フレックス四日市
PC-9801LV22	268,000円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース
PC-9801VX41	258,000円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-9801RX2	254,000円	有	有	有	有	5		(株)サンマックス
PC-9801RX2	250,000円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース日本橋店
PC-9801VX21	248,000円	有	無	無	有	4		(株)スタンバイ東京店
PC-9801EX2	240,000円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース日本橋店
PC-9801VX21	240,000円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース日本橋店
PC-9801VX21	238,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-98DO	238,000円	有	有	有	有	5	新品	(株)サンマックス
PC-9801RX2	238,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-9801VM11	230,000円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース日本橋店
PC-9801LV21	210,000円	有	無	有	有	4		(株)ノジマ電気
PC-98DO	208,000円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース日本橋店
PC-9801VM21	200,000円	有	有	有	有	4		(株)サンマックス
PC-9801UX21	198,000円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-9801VM21	190,000円	有	無	無	有	4		(株)ノジマ電気
PC-9801VM2	185,000円	有	無	無	有	4	16色ボード付	(株)スタンバイ東京店
PC-9801LV21	180,000円	有	有	有	有	5		(有)OTKコンピュータプラザ
PC-9801XA／3	170,000円	無	無	無	無	3	ACケーブルのみ付属	(株)スタンバイ
PC-9801UV11	168,000円	有	有	有	有	5		(株)サンマックス
PC-9801UV2	158,000円	有	無	無	有	3		(株)スタンバイ
PC-9801LV21	158,000円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ名古屋本店
PC9801UV2	152,000円	有	有	無	有	4		(株)サンマックス
PC-9801VF2	148,000円	有	無	無	有	4		メディア旭川
PC-9801M2	145,000円	有	無	有	有	4	640KRAM付	OAショップアクソン
PC-9801M2	138,000円	無	無	無	有	3		(株)スタンバイ
PC-9801M2	138,000円	有	有	有	有	4		(株)サンマックス
PC-9801VF2	115,000円	有	無	無	有	3		(株)スタンバイ東京店
PC-9801F2	110,000円	有	無	無	有	3		OAショップアクソン
PC-9801F2	89,800円	有	無	無	有	3		(株)スタンバイ
PC-9801E	85,000円	無	無	無	無	4	1MRAM, 漢ROM付	ICランド・キタジマ
PC-9801U2	78,000円	有	無	無	有	3		OAショップアクソン
PC-9801F2	69,800円	有	無	無	有	3		(株)スタンバイ東京店
PC-9801F2	68,000円	有	無	無	有	5	RAM256K付	フューチャーランド北本
PC-9801E	59,800円	無	無	無	無	3	第一水準漢字ROM付	(株)スタンバイ
PC-9801	39,000円	無	無	無	無		漢ROM付	(株)スタンバイ
PC-9801	38,000円	無	無	無	有	3	RAM256K, 漢ROM付	フューチャーランド北本
PC-9801	32,800円	有	無	無	有	3	漢ROM付	(株)スタンバイ東京店
PC-8801	18,000円	無	無	無	無		漢ROM付	(株)スタンバイ
PC-88VA3	238,000円	有	有	有	有			(株)スタンバイ
PC-8801FE	138,000円	有	有	有	有	5	PC-KD863G付き	(有)リードコナン
PC-88VA	130,000円	有	有	無	有	4		(株)サンマックス
PC-88VA	128,000円	有	無	無	有	3		(有)マイクロアーツ
PC-88VA	118,000円	有	無	有	有	5	新品同様	(株)ユーバース神戸店
PC-8801MA2	109,800円	有	有	有	有	5	新品同様	聖和ライフサービス
PC-8801MA	103,000円	有	有	有	有	5	新品処分品	(株)ユーバース日本橋店
PC-8801MA	99,800円	有	無	無	有	5		ウェーブ・アイ湘南台店
PC-88VA	99,800円	有	無	無	有	5	サウンドボードII, ビデオボード付き	(有)リードコナン
PC-8801FA	95,000円	有	有	有	有	4		(株)スタンバイ
PC-8801MA	95,000円	有	有	無	有	4		(株)サンマックス
PC-8801MH	89,800円	有	有	有	有	5		聖和ライフサービス
PC-8801MA	89,000円	有	無	無	有	4	1台限り	(有)マイクロアーツ
PC-8801FA	85,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-8801MH	85,000円	有	有	有	有	4		(株)ユーバース神戸店
PC-8801FA	84,000円	有	無	有	有	4	1台限り	(有)マイクロアーツ
PC-8801FH	79,800円	有	無	無	有	5		ウェーブ・アイ湘南台店
PC-8801FH／30	79,800円	有	無	無	有	4	キーボードカバー付	メディア旭川
PC-8801MH	79,000円	有	無	有	有	3		(有)マイクロアーツ
PC-8801FE	78,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-8801FH／30	75,000円	有	無	有	有	3		(有)マイクロアーツ
PC-8801FH／30	75,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-8801FR／30	72,000円	有	有	有	有	4		(株)サンマックス
PC-8801MR	70,000円	有	無	無	有	3	2D/2HD	(有)マイクロアーツ
PC-8801MR	69,800円	有	無	無	有	3		(株)スタンバイ東京店
PC-8801FR／30	69,800円	有	無	無	有	3		(株)スタンバイ東京店
PC-8801MR	69,800円	有	無	無	有	4		(株)ユーバース神戸店
PC-8801FE	69,000円	有	有	有	有	5	新同	(有)OTKコンピュータプラザ
PC-8801SR／30	68,000円	有	有	有	有	4	モデムボード(300b)付	(株)ユーバース神戸店
PC-8801SR／30	68,000円	有	無	無	有	4		サンエコー
PC-8801MR	65,000円	有	無	無	無	4		OAショップアクソン
PC-8801SR	64,800円	有	無	無	有	3	2FD付	(株)スタンバイ東京店
PC-8801FR／30	63,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	フューチャーランド北本
PC-8801SR／30	63,000円	有	無	無	有	3		(有)マイクロアーツ

■メディア旭川：〒070 北海道旭川市三条通10丁目右10号 ☎0166-25-9801
■FM-LAB釧路：〒085 北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F ☎0154-22-4408
■(有)リードコナン：〒020 岩手県盛岡市上田-4-21-26 ☎0196-22-4661
■ICランドキタジマ：〒308 茨城県下館市女方5 ☎0296-28-0050
■フューチャーランド北本：〒364 埼玉県北本市本宿2-40 ☎0485-91-2199

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8801FR／30	63,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
PC-8801SR	60,000円	有	有	無	有	4		(有) OTKコンピュータプラザ
PC-8801SR／30	54,800円	有	無	無	有	3		ウェーブ・アイ湘南台店
PC-8801mkⅡ／30	39,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ東京店
PC-8801mkⅡ／30	39,800円	有	無	無	有	3		㈱サンマックス
PC-8801mkⅡ／30	33,000円	有	無	有	有	3		(有) マイクロアーツ
PC-8201	20,000円	有	無	無	有	3	ハンドヘルド	フューチャーランド北本
PC-8801	15,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
PC-8001SR	15,000円	有	有	有	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JX3	75,000円	有	無	有	有	5	ディスプレイ付	ICランド・キタジマ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-386	420,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-386LS	398,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286LSSTD	358,000円	有	有	有	有	5		OAショップアクソン
PC-286LS	338,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286X-STD	273,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
PC-286VS	270,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286LE	258,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286LSTD(N)	210,000円	有	無	有	有	4		㈱ノジマ電気
PC-286L	188,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
PC-286VE	188,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
PC-286STD	170,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
PC-286LSTD	170,000円	有	有	有	有	3		OAショップアクソン
PC-286VSTD	170,000円	有	無	無	有	4		㈱ノジマ電気
PC-286U	158,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
X68000ACEHD	259,000円	有	有	有	有	5		OAショップアクソン
X1twin	39,800円	有	有	有	有	5		マイコンショップアイザワ
CZ-8PC2	33,000円	有	無	無	有	3	熱転写カラー	(有) マイクロアーツ
X1F／20	30,000円	有	無	有	有	3		OAショップアクソン
X1G／30	29,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ東京店
X1G／10	12,800円	有	無	無	有	5		㈱スタンバイ東京店
CZ-600DE	70,000円	有	無	有	有	4		OAショップアクソン
MZ-2200	20,000円	有	有	有	有	4	ゲーム1本付き	益田パソコン
MZ-2200	15,000円	無	無	無	有	3		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
X68000EXPERT-HD	352,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X68000PRO-HD	299,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X68000HDセット	285,000円	有	無	無	有	4	611C＋601D	(有) マイクロアーツ
X68000EXPERT	269,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X68000EXPERT	268,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
X68000ACEHD	258,000円	有	有	有	有	5	新品	(有) リードコナン
X68000ACEHD	249,000円	有	有	有	有	5	新品同様, 保証付	㈱ユーバース神戸店
X68000HD	230,000円	有	無	無	有	4	20MB/HD	(有) マイクロアーツ
X68000PRO	230,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
X68000PRO	218,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X68000ACE	200,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
X68000	190,000円	有	有	無	無	4		㈱サンマックス
X68000	168,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
X1turboZ	98,000円	有	有	有	有	5	ワープロテラ付	メディア旭川
X1turboZ	72,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
X1turboⅡ	58,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
X1twin	38,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
X1G／30	26,000円	有	有	有	有	4		㈱ユーバース神戸店
X1G／30	25,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
X1G／30	24,800円	有	有	有	有	5	展示処分品	㈱スタンバイ
X1G／30	22,000円	有	無	無	有	3	ブラックタイプ	(有) マイクロアーツ
MZ-1D01	15,000円	無	無	無	無	3	200ライン対応	OAショップアクソン

SEGA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
メガドライブ	15,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HB-900	52,000円	有	無	有	有	4		㈱サンマックス
HB-F900	43,000円	有	無	有	有	4	MSX2(2ドライブ)	(有) マイクロアーツ
SMC-777C	24,800円	有	有	有	有	3	展示使用品	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-A1FX	34,500円	有	無	有	有	4	システムディスクなし	(有) マイクロアーツ
FS-A1F	30,000円	有	無	有	有	4		㈱サンマックス
FS-A1mkⅡ	15,000円	有	無	有	有	5		(有) リードコナン
FS-A1	9,500円	有	無	有	有	3		(有) マイクロアーツ
FS-A1WX	48,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
FS-A1	12,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース日本橋店

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB6891	35,000円	無	無	無	有	4	MP-3540, FD I F, 漢ROM付	ICランド・キタジマ

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMTOWNS-2	380,000円	有	有	有	有	5	モデル2SET	FM-LAB釧路
FMTOWNS-1	330,000円	有	有	有	有	5	モデル1SET	FM-LAB釧路
FMTOWNS-1	330,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
FMTOWNS-1	330,000円	有	有	有	有	5	ソフト2本付	㈱サンマックス
FMTOWNS-2S	293,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
FMR-60HD	260,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FMTOWNS-1S	249,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
FMR-50FD	170,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM-16βFD2	148,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
FM-11AD2	148,000円	有	有	有	有	3	1FDD付	㈱スタンバイ
FM-16βFD	100,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
FMR-30FD	98,000円	有	無	有	有	5		ICランド・キタジマ
FM77AV40EX	89,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
FM-16βSD	79,800円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
FM77AV20EX	60,000円	有	無	無	有	3		㈱ノジマ電気
FM77AV40	60,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
FM77AV40	58,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
FM-11AD	49,800円	有	無	無	有	3	1FD付	㈱スタンバイ東京店
FM77AV2	49,800円	有	無	有	有	4		(有) リードコナン
FM77AV40	48,000円	有	無	無	有	3		㈱ノジマ電気
FM-11EX	40,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FM77AV2	40,000円	有	無	無	有	3		㈱ノジマ電気
FM-11AD	39,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ東京店
FM77AV20／2	39,800円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
FM77AV2	39,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
FM-77D2	29,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FM-77L4	29,800円	無	無	無	無	3		㈱スタンバイ
FM-77L2	25,000円	有	有	有	有	4		益田パソコンランド
FM-77L4	19,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ東京店
FM-NEW7	7,800円	有	無	有	有	4	1台限り	㈱ユーバース神戸店
FM-7	7,000円	有	無	無	有	3		FM-LAB釧路
FM-7	6,800円	有	無	無	有	4	1台限り	㈱ユーバース神戸店

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N-5913	58,000円	無	有	無	有	4		㈱サンマックス
N-5913	49,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-PR101TL	35,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-TV451	79,800円	無	無	無	有	4		㈱スタンバイ東京店
PC-KD853	64,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-KD863S	63,000円	有	無	有	有	4	マルチスキャン	(有) マイクロアーツ
PC-KD853	62,000円	有	有	有	有	5		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-KD853	58,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	㈱スタンバイ
PC-TV351	58,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
KD-863S	58,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-KD863S	55,000円	無	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-KD854N	54,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-KD861	52,000円	無	無	無	有	3	0.31マルチスキャン	(有) マイクロアーツ
PC-KD854	48,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	㈱スタンバイ
PC-KD854	46,000円	無	無	無	有			㈱スタンバイ
PC-KD852	46,000円	無	無	無	有			㈱スタンバイ
PC-8851	9,800円	無	無	無	有	3		㈱スタンバイ東京店

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT-147H	52,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-603D	50,000円	無	無	有	無	4	X68用ディスプレイ	(有) マイクロアーツ
CU-14CD	45,000円	有	無	有	無	4	0.31ピッチ	(有) マイクロアーツ
CU-14BD	41,000円	有	無	有	無	4	アナログ	(有) マイクロアーツ
CU-14P1	30,000円	無	無	無	有	4	デジタル, 400ライン	ICランド・キタジマ
CU-14G	20,000円	無	無	有	有	3	2000文字カラー	(有) マイクロアーツ
CZ-600DE	69,800円	有	有	有	有	5		マイコンランド上田店
CZ-603D	62,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
CZ-870D	56,000円	有	無	無	有	4	TV付タイプ	(有) マイクロアーツ
CZ-855D	52,000円	無	有	無	有	4		㈱サンマックス

■OTKコンピュータプラザ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516
■OAショップアクソン：〒380　長野県長野市新田町1120　☎0262-35-2484
■マイコンランド上田：〒386　長野県上田市中央西1-15-28　☎0268-24-3515
■マイコンショップパートナー：〒387　長野県更埴市星代2451　☎0262-72-1817
■㈱スタンバイ　東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6　松田ビル2F　☎03-258-8955

ニデコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NH-14DE	25,000円	無	無	無	有	4	デジタル,400ライン	ICランド・キタジマ

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMDPC632	110,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FMDPC411	98,000円	有	有	有	有	5	プラズマ・ディスプレイ	FM-LAB釧路
FMDPC434	68,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM-TV154	60,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
FM-TV154	54,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
MB27333	45,000円	有	無	無	有			㈱スタンバイ
FM-TV151	40,000円	有	無	有	有	3	MSX,FM77AV用	(有)マイクロアーツ
MB27333	39,800円	無	無	無	無	3		㈱スタンバイ東京店
MB27343	22,000円	有	有	有	有	4	2000字デジタル	益田パソコンランド
MB27303	20,000円	有	有	有	有	3	2000字デジタル	益田パソコンランド

三菱

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
XC-1498C	50,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9881	49,800円	有	無	有	有	3	PC-9801専用	㈱スタンバイ
PC-9881K	45,000円	無	無	無	有	3	8インチFDD	FM-LAB釧路
PC-80S31	24,800円	有	無	有	有	3		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-9881	20,000円	有	無	無	有	4	要電源ユニット	(有)OTKコンピュータプラザ
PC-80S31	18,000円	無	無	無	有	3	2Dタイプ	(有)マイクロアーツ
PC-8881	68,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-8031-2W	28,000円	無	無	無	有	3		㈱スタンバイ

SNE

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SNE-IIN	58,000円	有	有	有	有	5	1M×2,展示品	フューチャーランド北本

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TF-20/FM	39,800円	有	無	無	有			㈱スタンバイ
TF-10/FM	28,000円	無	無	無	有	4	FM用IF付き	FM-LAB釧路
TF-10/FM	23,000円	無	無	無	有	3	ケーブル付	(有)マイクロアーツ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-503F	13,000円	無	無	無	有	3	X1用2Dシングル	(有)マイクロアーツ

東京電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LFD-550II	25,000円	有	有	有	有	4	PC用	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

ポップ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KMF-35	19,000円	無	無	無	有	3	3.5インチ2HDシングル	(有)マイクロアーツ

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR602	278,000円	有	無	無	有	5	ページプリンタ,B5・A4・B4	フューチャーランド北本
NM-9950II	110,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
NM-9950	98,000円	有	無	有	有			㈱スタンバイ
NM-9950II	98,000円	有	無	有	有	4		ICランド・キタジマ
PC-PR201H2	98,000円	有	無	有	有	4	トラクター付	フレックス四日市
PC-PR150V	74,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-PR101TL3	53,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
NM-9900	49,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-PR101F	48,000円	有	無	無	有	3		㈱ノジマ電気
PC-PR201	39,800円	有	無	有	有	4		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-PR104	34,800円	有	有	有	有	4	24ドットプリンタ,80ケタ	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-8825	30,000円	有	無	無	有	3		マイコンランド上田店
PC-8027	20,000円	有	有	有	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-8023C	10,000円	無	無	無	有	3		フューチャーランド北本
PC-PR201H	88,000円	有	無	無	有			㈱スタンバイ
PC-PR201G	79,800円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ東京店
PC-PR101F2	62,800円	無	無	無	有			㈱スタンバイ
PC-PR201F2	59,800円	無	無	無	有	3	トラクター付	㈱スタンバイ東京店

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
VP-135K	49,800円	有	無	有	有	5		(有)リードコナン
VP-2000PC	120,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
VP-1000PC	85,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
VP-135EX	69,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ東京店
VP-135K	59,800円	有	有	有	有	5	展示処分品,PCセット	㈱スタンバイ
VP-80K	38,000円	有	無	無	有	2		㈱ノジマ電気
VP-130	28,000円	有	無	無	有	2		㈱ノジマ電気

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-8PC4	78,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
CZ-8PK5	59,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
CZ-8PC3	50,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
CZ-855DE	49,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ東京店
CE-515P	9,800円	有	有	有	有	5	漢ROM付プロッター	マイコンショップアイザワ
CE-150	4,800円	有	有	有	有	4	ポケコン用プリンタ	マイコンショップアイザワ
CZ-8PK6	43,000円	無	無	無	有	4	トラクター付	サンエコー
MZ-1P17A-BK	39,800円	有	有	有	有	5	展示処分品	マイコンショップアイザワ
MZ-1P19A	19,800円	有	無	有	無	3	カットシートフィーダー付	マイコンショップアイザワ

スター精密

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-3415CL	99,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
CR-3415CL	94,800円	有	有	有	有	5	展示処分品	㈱スタンバイ

精工舎

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GP-700M	20,000円	有	有	有	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
GP-550	15,000円	有	有	有	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SMI-720	20,000円	有	有	有	有	3	展示使用品	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

チノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IJK-112	68,000円	有	有	有	有	5	新品	(有)リードコナン

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB27410A	49,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ東京店
MB27410	39,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ東京店
DM-405	29,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ東京店

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1724P	60,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
M-1024II P/X	39,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ東京店
M-1024II P/X	39,800円	有	有	有	有	5	展示処分品	㈱スタンバイ

横河

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NP-300	29,000円	無	無	無	有	4	PC用漢字ROM付	フレックス四日市

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪mini7HR	185,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PWP-70HG	148,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
文豪mini5HD	116,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PWP-50HG	105,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
文豪5V	98,000円	有	無	無	有	4	ドットインパクトタイプPR付	フューチャーランド北本
PWP-50HS	94,800円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
文豪mini5HL	90,000円	有	有	有	有	5		(有)OTKコンピュータプラザ
文豪mini5HS	89,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
PWP-50HL	80,000円	有	有	有	有	5	展示品	マイコンショップパートナー
文豪Carry word	65,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
PWP-50CW	59,800円	有	有	有	有	5	プリンタ別売	メディア旭川

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HW-6000	58,000円	有	有	有	有	5		(有)OTKコンピュータプラザ

キャノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
α3スーパーII	103,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
サンワード360	107,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
サンワードES-E10	52,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-850	158,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
WD-580	99,800円	有	有	有	有	5	展示品・新品同様	(有)リードコナン
WD-310F	99,800円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
WV-500	92,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
WD-550	90,000円	有	有	有	有	5		(有)OTKコンピュータプラザ

■サンエコー：〒134　東京都江戸川区中葛西2-4-52　☎03-877-5528
■㈱キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F　☎03-448-0832
■聖和ライフサービス：〒142　東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F　☎03-785-7855
■㈱玉屋：〒168　東京都杉並区和泉2-1-26　☎03-323-5524
■タイムマシン：〒183　東京都府中市新町3-15-5　☎0423-67-1129

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
The BRAIN WV-500	79,800円	有	有	有	有	5	展示品	(有) リードコナン
WD-270H	79,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
WD-520H	70,000円	有	有	有	有	5		(有) OTKコンピュータプラザ
The BRAIN WV-500	69,000円	有	有	有	有	5		(有) OTKコンピュータプラザ

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RUPO95F	128,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
RUPO90B	107,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
RUPO80FX	93,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
RUPO100R	68,000円	有	無	無	有	5		㈱ユーバース日本橋店
RUPO JW-100E	58,000円	有	有	無	有	4		FM－LAB釧路

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
BW-180D	90,000円	有	有	有	有	5	展示品	マイコンショップパートナー

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OASYS30AFⅢ	148,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
OASYS30LX	148,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
OASYS30SFⅡ	100,000円	有	有	有	有	5	展示品	マイコンショップパートナー

リコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N-10	69,000円	有	有	有	有	5		(有) OTKコンピュータプラザ

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
レジェンドオブヒーロートンマ	128,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
レジェンドオブヒーロートンマ	120,000円	有	有	有	有	4		テクナート
レジェンドオブヒーロートンマ	118,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
レジェンドオブヒーロートンマ	90,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
イメージファイト	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
イメージファイト	80,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
最後の忍道	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
Mr. HELLIの大冒険	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
Mr. HELLIの大冒険	60,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
Mr. HELLIの大冒険	55,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
R-TYPE	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
R-TYPE	50,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
R-TYPE	50,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
ビジランテ	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
迷宮島	20,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
迷宮島	20,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
トロピカルエンジェル	10,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ヤンチャ丸	10,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス

アタリ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ペーパーボーイ	70,000円	有	有	有	有	4	配線済	テクナート
インディジョーンズ	70,000円	有	有	有	有	4	アメリカ仕様, 配線済	テクナート
ガントレット	55,000円	有	有	有	有	4	配線済, アンプ付	テクナート
ガントレット	40,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド

アルファ電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
エクイテス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
高校野球	8,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングサッカー	6,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
将棋	6,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	3,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

SNK

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ギャングウオーズ	138,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
原始島	100,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
怒Ⅲ	90,000円	有	有	無	無	5	パネル付	ソフトランド
怒Ⅲ	88,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
怒Ⅲ	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
脱獄	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スカイソルジャー	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
航空騎兵物語	45,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
サイコソルジャー	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サイコソルジャー	30,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
バミューダトライアングル	28,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
怒号層圏	28,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
バトルフィールド	28,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
タンク	22,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ゴールドメダリスト	20,000円	有	無	無	無	4	P付	タイムマシン
アテナ	12,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
アテナ	10,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
原始島	10,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
アテナ	8,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド

オルカ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
リバーパトロール	5,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

カプコン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ウイロー	198,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ウイロー	190,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
天地を喰らう	188,000円	有	有	有	有	4		テクナート
天地を喰らう	170,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
ストライダー飛龍	158,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ストライダー飛竜	138,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
天地を喰らう	135,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
大魔界村	118,000円	有	有	有	有	4		テクナート
大魔界村	118,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
大魔界村	115,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
大魔界村	115,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
ロストワールド	110,000円	有	有	有	有	4	パネル, ハーネス付	テクナート
大魔界村	110,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
大魔界村	105,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ストリートファイター	100,000円	有	有	無	無	5	専用パネル付	ソフトランド
ロストワールド	98,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ロストワールド	95,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
マッドギア	68,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ドカベン	65,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
マッドギア	55,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
F1ドリーム	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
1943改	35,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
1943	28,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ブラックドラゴン	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
サイドアーム	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
F1ドリーム	20,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
サイドアーム	18,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ラッシュ&クラッシュ	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
闘いの挽歌	15,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
バルガス	12,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ラッシュ&クラッシュ	10,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ラッシュ&クラッシュ	10,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
ソンソン	6,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

クラール

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
クラッシュローラー	5,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

コナミ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
バッドランズ	120,000円	有	有	有	有	4		テクナート
M.I.A	90,000円	有	無	有	有	4	コナミマザー	パワードサービス
ハードパンチャー	90,000円	有	無	有	有	4	コナミマザー	パワードサービス
サンダークロス	88,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
サンダークロス	85,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
グラディウスⅡ	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
グラディウスⅡ	80,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
グラディウスⅡ	80,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
A-JAX	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
A-JAX	68,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
バットランズ	60,000円	有	有	無	無	5	デイスクプレイヤー付	ソフトランド
A-JAX	60,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
リングの王者	48,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ライフフォース	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ライフフォース	48,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
悪魔城ドラキュラ	45,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
サラマンダ	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ライフフォース	40,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ライフフォース	40,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
悪魔城ドラキュラ	38,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ニャンニャンパニック	38,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
サラマンダ	37,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
サラマンダ	36,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
グラディウス	35,000円	有	有	有	有	4	電源付	㈱玉屋
コントラ	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
グラディウス	30,000円	有	有	有	有	4	－12V電源付	㈱キョーワインターナショナル
ラビリンスランナー	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ニャンニャンパニック	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
シティボンバー	28,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン

■㈱野島電気：〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0120-12-1422
■マイコンショップアイザワ：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■㈱サンマックス：〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　☎0462-29-6171
■マイクロアーツ：〒228　神奈川県座間市入谷5-2591-19-2F　☎0462-54-3300
■㈱WAVE EYE 湘南台店：〒252　神奈川県藤沢市湘南台1-10-1　☎0466-43-1771

フラックアタック	23,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ラビリンスランナー	18,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ハイパースポーツスペシャル	14,000円	有	無	有	有	4	パネル付	パワードサービス
Mr. 五右衛門	12,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
メガゾーン	12,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
スーパーバスケット	8,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
新入新員とおる君	8,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
少林寺ロード	8,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
メガゾーン	8,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ロックンロープ	7,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
少林寺ロード	7,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
スーパーヘリ	5,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ブーヤン	5,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	4,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ハスラー	4,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

サン電子

上海Ⅱ	68,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ぺったんピュー	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
マーカム	10,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ザ・ギネス	8,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
いっき	6,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
カンガルー	4,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

シグマ

ポンポコ	3,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

ジャレコ

天聖龍	100,000円	有	有	有	有	4		テクナート
天聖龍	80,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
P・47	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
伊賀忍術伝	60,000円	有	無	有	有	4	メガシステム	パワードサービス
P・47	58,000円	有	無	有	有	4	メガシステム	パワードサービス
サイキックファイブ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
魔魅伝説	25,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
バルトリック	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
エクセライザー	20,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
サイキックファイブ	20,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
ぶたさん	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ぶたさん	18,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
銀河任侠伝	18,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
バルトリック	18,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
銀河任侠伝	18,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ぶたさん	18,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ぶたさん	15,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
エクセライザー	15,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
シティコネクション	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ノーティボーイ	6,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ポップフレーマー	6,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

セガ

ゴールデンアックス	158,000円	有	無	有	有	4	システム16B	パワードサービス
ゴールデンアックス	148,000円	有	有	有	有	4		テクナート
テトリス	138,000円	有	無	有	有	4	システム16B	パワードサービス
クラックダウン	130,000円	有	有	有	有	4		テクナート
クラックダウン	120,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
モンスターレア	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
モンスターレア	78,000円	有	無	有	有	4	システム16B	パワードサービス
忍	68,000円	有	無	有	有	4	システム16B	パワードサービス
忍	65,000円	有	有	有	有	4	Aボード	㈱玉屋
ソニックブーム	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
SDI	60,000円	有	有	有	有	4	コンパネ付	テクナート
ソニックブーム	58,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
ソニックブーム	55,000円	有	有	有	有	4	Bボード	㈱玉屋
バレット	55,000円	有	有	有	有	4	Bボード	㈱玉屋
獣王記	55,000円	有	有	有	有	4	Bボード	㈱玉屋
ファンタジーゾーン	48,000円	有	有	有	有	4	Aボード	㈱玉屋
エイリアンシンドローム	48,000円	有	有	有	有	4	Aボード	㈱玉屋
スケバン雀子竜子	48,000円	有	有	有	有	4	Aボード	㈱玉屋
ダンプ松本	38,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
モンスターランド	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
モンスターランド	28,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
モンスターランド	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ファンタジーゾーンⅡ	15,000円	有	無	有	有	4	JAMMAでプレイ可	パワードサービス
青春スキャンダル	12,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
フリッキー	12,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
忍者プリンセス	12,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ワンダーボーイ	10,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ロボレス2001	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アッポー	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
青春スキャンダル	8,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
シンドバットミステリー	5,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ファンタジーゾーンⅡ	5,000円	有	有	無	無	5	店売のみ	ソフトランド
バンクパニック	4,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
クラックダウン	158,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

セタ

スーパーリアル麻雀PⅢ	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーリアル麻雀PⅢ	68,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
スーパーリアル麻雀PⅢ	60,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
スーパーリアル麻雀PⅡ	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
スーパーリアル麻雀PⅡ	28,000円	有	無	無	無	4	新品P付	タイムマシン
スーパーリアル麻雀PⅡ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーリアル麻雀PⅡ	25,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
スーパーリアル麻雀PⅡ	18,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
スーパーリアル麻雀PⅠ	12,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
スーパーリアル麻雀PⅠ	10,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド

タイトー

ファイナルブロー	158,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ファイナルブロー	140,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
マスターオブウエポン	138,000円	有	有	有	有	4		テクナート
マスターオブウエポン	138,000円	有	無	有	有	4	新品	パワードサービス
ファイナルブロー	138,000円	有	無	有	有	4	タイトーマザーボード	パワードサービス
フリップル	118,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ラスタンサーガⅡ	118,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
TATSUJIN	110,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
ヘルファイヤー	95,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
TATSUJIN	90,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ヘルファイヤー	88,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ファイティングホーク	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ラスタンサーガⅡ	80,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
ニュージーランドストーリー	68,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
レイレボーアイランド	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者ハヤテ	60,000円	有	有	有	有	4	筐体ごとも可	テクナート
レインボーアイランド	60,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
レインボーアイランド	58,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
究極タイガー	55,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
究極タイガー	55,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ハレーズコメット	50,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ヘビーユニット	50,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
地獄めぐり	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
レイメイズ	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
功里金団	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
飛鳥&飛鳥	38,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
歌舞伎Z	38,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
火激	38,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
功里金団	38,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
功里金団	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
中華大仙	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ヘビーユニット	35,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
歌舞伎Z	35,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
飛翔鮫	30,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
歌舞伎Z	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ワードナの森	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
クロスシューター	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ゴーフォーザゴールド	20,000円	有	無	有	有	4	パネル付	パワードサービス
キック&ラン	18,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
黄金の城	18,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
フェアリーランドストーリー	15,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
アルカノイド	13,000円	有	無	有	有	4	センサー付	パワードサービス
奇々怪界	13,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
リターンオブインベーダー	10,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ウィズ	8,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
草野球	8,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
VS.ホットスマッシュ	8,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
フォーティラブ	7,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
奇々怪界	7,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
チャイニーズヒーロー	6,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
グレードソードマン	6,000円	有	有	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2　シビコ3F　☎0564-23-4960
■ＯＡシステムプラザ名古屋店：〒460　愛知県名古屋市中区大井町3-20　OAビル　☎052-332-5233
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1　堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■ユーバース日本橋店：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11　椿本ビル2F　☎06-631-4016
■ソフトランド：〒556　大阪市浪速区日本橋5-12-9　☎06-649-7177

ビット&ラン	5,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

データイースト

ファイティングファンタジー	98,000円	有	無	有	有	4	DECOマザーボード	パワードサービス
アクトフェンサー	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ファイティングファンタジー	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ファイティングファンタジー	85,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
バーディトライ	78,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
コブラコマンド	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サイコニクスオスカー	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
S.R.D	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
スタジアムヒーロー	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
S.R.D	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スタジアムヒーロー	30,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
スタジアムヒーロー	28,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
スタジアムヒーロー	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ワンダープラネット	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
キャプテンシルバー	20,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
キャプテンシルバー	18,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
臥竜列伝	15,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ダーウイン4078	15,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ブレイウッド	15,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
ラストミッション	12,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
スチャラカ空中戦	8,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
のぼらんか	8,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ハンバーガー	8,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
サイドポケット	8,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス

テクノスジャパン

ダブルドラゴンII	128,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ダブルドラゴン	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
Vバレー	45,000円	有	有	有	有	4		テクナート
西遊降魔録	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
西遊降魔録	20,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
熱血高校ドッジボール部	13,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
熱血硬派くにおくん	12,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
熱血高校ドッジボール部	8,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド

テクモ

忍者龍剣伝	135,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者龍剣伝	98,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
シルクワーム	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
シルクワーム	38,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ジェミニウイング	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ジェミニウイング	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ボンジャック	10,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
プレアデス	6,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ナスコ

スーパークラウンズゴルフ	48,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

ナムコ

ワルキューレの伝説	178,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワルキューレの伝説	160,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
フェリオス	148,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
フェリオス	145,000円	有	有	有	有	4		テクナート
オーダイン	138,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アサルト	138,000円	有	有	有	有	4	レバー付	テクナート
フェリオス	138,000円	有	無	有	有	4	システムII	パワードサービス
未来忍者	130,000円	有	有	有	有	4		テクナート
オーダイン	130,000円	有	有	無	無	5	新品基板	ソフトランド
アサルト	130,000円	有	有	無	無	5	新品基板	ソフトランド
フェリオス	130,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
オーダイン	120,000円	有	無	有	有	4	システムII	パワードサービス
ロンバーズ	105,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ロンバーズ	85,000円	有	無	有	有	4	システムI	パワードサービス
妖怪道中記	78,000円	有	無	有	有	4	システムI	パワードサービス
源平討魔伝	45,000円	有	有	有	有	4		テクナート
源平討魔伝	45,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
源平討魔伝	43,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
イシターの復活	30,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
バラデューク	18,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
スーパーゼビウス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
バラデューク	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
モトス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ドラゴンバスター	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート

ドルアーガの塔	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
リブルラブル	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
フォゾン	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
トイポップ	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ドラゴンバスター	15,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
バラデューク	15,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
トイポップ	15,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
メトロクロス	13,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
マッピー	10,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス
ディグダグ	8,000円	有	無	有	有	4		パワードサービス

日物

Gメン89	78,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
スキャンダル麻雀	68,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀刺客	40,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
麻雀刺客	38,000円	有	有	有	有	4		テクナート
こりない面々	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アームドF	35,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
麻雀刺客	33,000円	有	無	無	無	4	新品P付	タイムマシン
花のももこ組	33,000円	有	無	無	無	4	新品P付	タイムマシン
麻雀刺客	30,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀殺人事件	28,000円	有	無	無	無	4	新品P付	タイムマシン
ギャリバン	12,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
クイズハイホー	7,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ビデオシステム

アイドル麻雀放送局	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀ビタミンC	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
アイドル麻雀	40,000円	有	無	無	無	4	新品P付	タイムマシン

フェイス

麻雀学園II	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀学園II	45,000円	有	有	有	有	4		テクナート

ユーガ

麻雀学園I	30,000円	有	無	無	無	4	新品P付	タイムマシン

ホームデーター

霊界導士	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀クリニック	28,000円	有	無	無	無	4	新品P付	タイムマシン

ユーガ

麻雀学園	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀学園I	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート

UEP

ホールランド	6,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

UPL

アトミックロボキッド	55,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アークエリア	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ミュータントナイト	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者くん阿修羅の章	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者くん	8,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CD-ROM	39,000円	有	無	有	有	4	インターフェース付	（有）マイクロアーツ
PC-CM202	30,000円	有	有	有	有	5	1200ボーモデム	フューチャーランド北本
PC-88VA-11	20,000円	有	無	無	有	3	VAビデオボード	（有）マイクロアーツ
PC-PR201H-24	20,000円	無	無	無	無	4		フレックス四日市
PC8801-17	20,000円	無	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-PR201-02K	18,000円	有	有	有	有	5	PR201用第二水準漢字ROM	フューチャーランド北本
PC-9801-09	17,000円	有	有	有	有	5	640KFD用インターフェース	フューチャーランド北本
PC-PR201TL-04	12,000円	有	有	有	有	5	新品	フレックス四日市
PC-8801-22	10,000円	有	無	有	無	4	マルチボードB	（有）マイクロアーツ
PC-PR101-03	8,000円	有	無	有	有	5	PR101用トラクター	フューチャーランド北本
PC-9801-02L	5,000円	有	無	無	無	4	128K増設RAM	フューチャーランド北本
PC-9801-21	5,000円	無	無	無	無	3	98U用128KBチップ	（有）マイクロアーツ
PC-8872	4,000円	無	無	有	無	4	88用マウス	（有）マイクロアーツ

ICM

MC-20EX	68,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス

■テクナート：〒556　大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641
■㈱ユーバース：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016
■㈱ユーバース神戸店：〒650　兵庫県神戸市中央区元町高架通2-196（モトコー3番街）　☎078-371-1030
■㈲石見電業社：〒698　島根県益田市駅前町29-5　☎0856-22-0396
■パワードサービス：〒816　福岡市博多区諸岡4-29-23　☎092-572-4110



AUDIO-98XX
Speech Analysis Synthesis
and
Frequency Modulation Tone Generater
バッハ
ライプニッツ
FM音源＋音声合成(サンプリング)
FM音源より音楽へ
◦9音同時発音、またはメロディ6音＋リズム5音の11音同時発音の2つのモードが切換可能
◦ビブラート発振器・振幅変調発振器内蔵。
◦リズム音(バスドラム・スネアドラム・タムタム・シンバル)標準装備
◦オリジナル音色作りを可能にするサウンド・エディタのソフトが付属。
◦MMLレベルでのBASICプログラミング。
◦プリセット音90種類。
◦ミュージックキーボード(YK-20)接続可能。
音声合成より音の世界へ
◦音声または音楽の録音・再生・ファイル化・ロード・セーブ可能。
◦サンプリング周波数・録音時1.8KHz～16KHz、再生時1.8KHz～50KHz。
◦出力レベルをソフトで256段階ボリュウムコントロール可能。
◦ボードに音声保存用メモリ256Kバイト実装。
◦部分取出し組合せ発声可能。
◦FM音源でサンプリング音として利用可能(2秒16種類)。
◦PCM処理可能。
PC-9800&PC-286シリーズ
AUDIO-98XX 定価 39,800円
PC-286L シリーズ
AUDIO-286LXX 定価 39,800円
コンピュータ音楽への招待
ミュージックキーボード(YK-20)はオプションです
50音ROMボード
オプション製品
ROMライター
S.M.L.(スピーチ・マクロ・ランゲージ)のソフトによりテキスト(カナ文字)、を割り込み処理で読み上げます。ADPCM16KHzの音質で128種類の音を用意。
■50音ROMボード
■AUDIO-98XXに実装
定価 15,000円
AUDIO-98XXで録音された32秒～64秒の音声のROM化を可能とします。別売のROMボードで再生できます。オリジナル音声作成に。
■ROMライター
■AUDIO-98XXに実装
定価 15,000円
New
AUDIO-286LXX
FM音源
＋
音声合成
定価39,800円
AUDIO-XXシリーズにラップトップ対応版が加わりました。
エプソン製PC-286L、PC-286LE専用AUDIO-286LXX新発売/(AUDIO-98XX互換。)
本体専用スロットに収納できるコンパクト設計。専用オプションボード接続可能。FM11音＋サンプリング1音の合計12音同時出力。ヘッドホン接続可能。ミュージックキーボード(YAMAHA・YK-20)接続可能。
音声保存用メモリは32Kバイト。オプションRAMボード(定価15,000円)により256Kバイト。
☆AUDIO-98XXについてのお問い合わせは全国のパソコンショップまたは下記までどうぞ。
ミュージックキーボード(YAMAHA・YK-20)についてはスカラベにお問い合わせ下さい。
販売代理店：株式会社システック
〒781-51 高知市大津乙1244-6
TEL.0888-66-0611 FAX.0888-66-0610
開発・販売：有限会社スカラベ
〒780 高知市朝倉戊773-1 引田商事ビル2F
TEL.0888-43-5332 FAX.0888-43-5332
古代エジプト スカラベマーク
感性を育むコンピュータ文化の創造
スカラベ
Scarab Corporation

ありがとう 70,000人のお客様

IPLでは、70,000人を超えるユーザーとこれからのお客様へ
ありがとう70,000人フェアとして、数々の特典を設けました。
ぜひこの機会に、フェアを体験してみてはいかがでしょうか。



WIDE SUPPORT

メーカー保証＋IPL保証×2＝3倍保証

メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証とグッと長期間の保証を実施。末長く安心していただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制。
(もし実費で修理したらこんなに費用がかかります：プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上)

●IPLだからこそ初期不良への保証も万全。交換期間も1ヶ月ともっとも長期間です。

●安心のサポート。IPLキーボードレッスン無料で添付。

目でさがさず、指がキーボードを確実に覚えて、プログラミング上達に格段の差がつくレッスン用ソフト(¥9,800)をNEC PC-98、EPSON286シリーズ(但し、ラップトップを除く)に無料で添付。

●IPLの実績から実戦・初の通信教育制度。

初めてコンピュータを手にしたその日から安心してお使いいただける様、IPL独自の添削付通信教育制度です。もちろん受講料は無料です。

SYSTEM CREDIT

あなたのライフスタイルに合せたクレジットをどうぞ！

●ステップアップクレジットがおトク。

まず月々1,000円からスタートして2年後から3,000円へアップ。ボーナスも1年後1万円。3年後3万円。また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスのみ1年間0円、2年後1万円、3年後2万円、また夏のボーナスのみ、又は冬のボーナスのみ年一回のお支払いもOK。さらにお支払い回数も1回払いから最長84回までご自由に設定が可能です。

●追加購入もクレジットだから便利。

追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

●ボーナスの支払いも自由自在

夏のボーナスはもちろん、今から冬のボーナス払いもOK！
夏冬のボーナス2回払いも可能です。ボーナス月(6・7・8・12・1)も自由に指定、さらに、2～3年後から開始のボーナス払いもOK！

●ゆとりの8ヶ月先のお支払い！

もちろん商品はすぐお手元に。お支払いは翌月一括から8ヶ月先まで自由に設定。

アクセス No.B0700
価格¥1,292,200➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
N5913L(G)(超高解像度0.31反射防止処理、上下左右方向調節可)	¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)	¥ 18,000
NM-9950II(15"24ピン漢字60字/秒カラー圧縮印刷可、NEC)	¥245,000
ペーパー15"(500枚)	¥ 2,100
PS98-507-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/日本語MS-WINDOW)	¥ 20,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver.3.3)ディスクを効率良く活用する)	¥ 18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)	¥ 1,800
PS98-371-HMW(MS-DOS上でBASICを起動させるソフト(Ver.6.0))	¥ 17,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)	¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト、オリジナリティを追求！)	¥ 58,000
花子応用ガイド(花子の図形データ構造を具体的に解説)	¥ 2,500
Z's STAFF KID 98(640＊900の任意画面8種の重ね、エアーブラシ、ハードコピー)	¥ 28,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1,677万色カラーA7文書に威力EPSON)	¥ 79,800
GT-1000用RS-232Cケーブル	プレゼント中
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	ボーナス
¥ 7,300×72回	ボーナス 50,000×12回
¥10,200×72回	ボーナス 33,100×12回
¥10,000×60回	ボーナス 48,600×10回
¥13,400×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥19,700×36回	ボーナス 50,000× 6回

お申込はアクセスNo.で！

IPL独自の超低価格＋安心サポート＋安心保証付き

記載製品は、使用環境を考慮してセレクトされていますが、お客様のご要望に応じて変更もしくは、別のセットとの自由な組合せが可能です。
ソフトのみ、ハードのみの単体も御相談下さい。

BIG SUPPORT＋PRESENT
IPLではシステムで購入された方に、●メーカー保証の3倍保証●1ヶ月間の初期不良交換サービス●キーボードレッスン(PC98シリーズ、EPSON286シリーズ。但し、ラップトップは除きます)●スケジュール、50人分の電話番号などを記憶できる、電話帳電卓をプレゼント

記載の支払い例はほんの一例です。最長84回、ボーナスの変則的なお支払いから、ステップアップ方式、8ヶ月先から、大学生、専門学校生などのカレッジクレジットなどIPLならではのゆとりあるクレジットがご利用できます。
●月々の端数処理は初回で調整させて頂きます。

ORDER TELEPHONE

電話受付：AM10：00～PM8：00 水曜日定休

●本 社 ⇒ 0467-24-7511
●大 阪 ⇒ 06-311-2736

●銀 座 03-541-3058　●仙 台 022-266-0531
●青 山 03-470-0061　●広 島 082-293-7881
●札 幌 011-621-1444　●福 岡 092-481-2644

●IPL商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡)……0467-24-1154
●IPLメンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応)……0467-24-0453
●IPL FAX(ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに)……0467-24-0561
●IPLご注文お問合せ……0467-24-1154
●IPLビギナーズホットライン(初心者の方々への無料相談窓口)……0467-24-0941
●IPL下取りホットライン(システムアップ、買替えなどの下取り相談窓口)……0467-24-2040

IPL 株式会社アイピーエル　本社：〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル　商品管理部：鎌倉市雪ノ下3-4-23

NEC

NEC PC-8801FE

アクセス No.B0801

価格¥241,200➡超特価CALL!!

PC-8801FE(FM3音SSG音のサウンド機能付5"2D＊2FDD)……¥129,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)·¥ 74,800
BASIC Magazine無料購読(CU-14FDとのシステムの方へ1年間／御自宅へお届けします)……★
3Mブランクディスケット(5"2D＊10枚)……¥ 12,000
ラストハルマゲドン……¥ 7,800
イースII……¥ 7,800
ソーサリアン……¥ 9,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,500×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥4,500×48回	ボーナス なし
¥5,100×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥5,800×36回	ボーナス なし
¥3,700×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0802

価格¥353,800➡超特価CALL!!

PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D＊2FDD)……¥129,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2D＊10枚)……¥ 12,000
PC-8801-25(サウンドボードII)……¥ 39,800
ソーサリアン……¥ 9,800
ソーサリアンシナリオVol.2(戦国ソーサリアン)……¥ 3,800
ピラミッドソーサリアン(ソーサリアンシナリオVol.3)……¥ 3,800
イースII……¥ 7,800
信長の野望郡雄伝……¥ 9,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,400×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 21,800× 6回
¥ 5,600×60回	ボーナス なし
¥ 7,600×24回	ボーナス 30,000× 4回
¥10,100×18回	ボーナス 40,000× 3回

アクセス No.B0803

価格¥374,600➡超特価CALL!!

PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D＊2FDD)……¥129,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)·¥ 74,800
BASIC Magazine無料購読(CU-14FDとのシステムの方へ1年間／御自宅へお届けします)……★
3Mブランクディスケット(5"2D＊10枚)……¥ 12,000
PC-8801-25(サウンドボードII (MA2/FE))……¥ 39,800
ソーサリアン……¥ 9,800
ソーサリアンユーティリティー(ユーティリティディスクVol.1)……¥ 3,800
PC-88D41-2W(N88日本語BASICシステムディスク/8801FE用)……¥ 16,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可)……¥ 69,800
ユーカラ mini(ハガキが得意、簡単操作のワープロ/PC-88用)……¥ 9,800
PC-8872U(マウス)……¥ 9,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 2,800×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 4,000×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 26,500× 6回
¥10,000×24回	ボーナス 22,300× 4回
¥ 5,300×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0804

価格¥385,000➡超特価CALL!!

PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D＊2FDD)……¥129,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2D＊10枚)……¥ 12,000
PC-8801-25(サウンドボードII)……¥ 39,800
ソーサリアン……¥ 9,800
今夜も朝までパワフルマージャン……¥ 6,800
信長の野望郡雄伝……¥ 9,800
SA-600F(フラットなプリンタ棚、キーボード格納省スペース型キャスタ付)……¥ 39,800
A300(原稿用スタンド ¥8,000)……プレゼント中
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,300×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥5,000×36回	ボーナス 26,300× 6回
¥8,000×24回	ボーナス 33,800× 4回
¥9,800×18回	ボーナス 50,000× 3回

NEC PC-8801 MA2

アクセス No.B0805

価格¥333,800➡超特価CALL!!

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)…¥168,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
PC-8872U(マウス)……¥ 9,800
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,600×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥4,300×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥4,900×60回	ボーナス なし
¥7,800×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥4,900×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0806

価格¥350,200➡超特価CALL!!

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)……¥168,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)·¥ 74,800
BASIC Magazine無料購読(CU-14FDとのシステムの方へ1年間／御自宅へお届けします)……★
MD-1200 AII(300/1200全二重モデム)……¥ 24,800
88 TERM(通信用ソフト)……¥ 12,800
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可)EPSON……¥ 69,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥3,400×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥5,000×36回	ボーナス 22,000× 6回
¥7,700×24回	ボーナス 30,000× 4回
¥8,700×36回	ボーナス なし
¥5,600×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0807

価格¥357,200➡超特価CALL!!

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)…¥168,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)……¥118,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
PC-8872U(マウス)……¥ 9,800
PS88-013-2W(インスタントミュージック)……¥ 14,000
A列車で行こうII……¥ 12,800
今夜も朝までパワフルマージャン……¥ 6,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥3,300×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥5,000×36回	ボーナス 20,800× 6回
¥7,400×24回	ボーナス 30,000× 4回
¥8,500×36回	ボーナス なし
¥4,700×72回	ボーナス なし

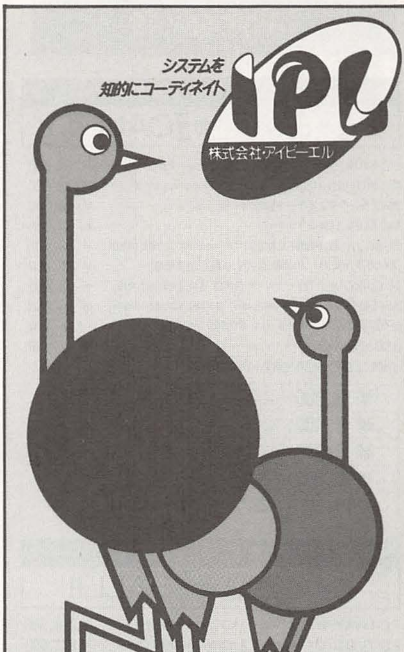
THANKS 70000人
IPL USER

70,000人もの人々が体感した安心感。
信頼のIPLワイドサポート

IPL 70,000人 フェアプレゼント

★印は……

マイコン誌一年間無料購読、電話帳電卓、その他お買い上げのハードもしくはソフトをよりよい環境に仕上げるためのツール、ビデオ等をプレゼント



BIG SUPPORT + PRESENT

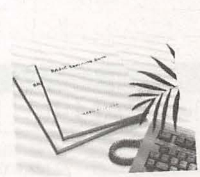
ビギナーの方も、システムアップされる方も、あなたの用途に一番お役に立てるよう、これがIPLの基本姿勢です。



1
IPL保証書付き安心の3倍保証システム
メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証



2
ワイドに1ヶ月間の初期不良交換サービス
(月々わずかな料金で、年間保守契約もできます。)



3
ひとりひとりをしっかりフォローする添削付通信講座(無料)



4
キーボードレッスン添削
(PC98、EPSON286シリーズ)
※ただしラップトップは除きます。

NEC PC-88VA2

アクセス No.B0808

価格¥666,070➡超特価CALL!!

PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)…………¥298,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)……¥118,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……………………………¥ 18,000
PC-88VA-11K(ビデオボード)…………………………………………¥ 39,800
PS88-VA104-HMW(絵、音、文字、アニメーションを1画面でカード感覚で統合OK)…¥ 28,000
ユーカラ VA(ワープロ機能、グラフィック機能、通信機能)……………¥ 36,000
88 CARD(カード型データベース、住所録、名刺管理に威力発揮)……¥ 28,000
AP-800PC(初/美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)…¥ 99,800
APCRP2(全2本組1本リボンパック、暑中見舞、年賀状、挨拶状、カード)……………★
A4カット紙(100枚)…………………………………………………¥ 470

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 5,000×72回	ボーナス 22,600×12回
¥ 5,000×60回	ボーナス 31,000×10回
¥ 7,200×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥10,800×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥15,800×36回	ボーナス なし

アクセス No.B0809

価格¥430,600➡超特価CALL!!

PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)…………¥298,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)……¥102,600
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……………………………¥ 18,000
パーソナル、ミュージックPC88(NECサウンドボードIIの機能をフルに生かす音楽ソフト)¥ 12,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,800×60回	ボーナス 20,000×10回
¥4,000×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥5,000×36回	ボーナス 26,500× 6回
¥8,800×24回	ボーナス 30,000× 4回
¥5,300×72回	ボーナス なし

NEC PC-98DO

アクセス No.B0810

価格¥528,600➡超特価CALL!!

PC-98DO(98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン/)…¥298,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)…¥ 74,800
BASIC Magazine(CU-14FDとのシステムの方へ1年間/御自宅へお届けします)……………★
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……………………………¥ 18,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……………………¥ 10,000
一太郎Ver.4.2(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…¥ 58,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきからB4縦可)……………¥ 69,800
電話帳電卓(電話番号50人分、スケジュールメモOK、電卓機能付)……………★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥3,000×72回	ボーナス 23,500×12回
¥5,000×48回	ボーナス 28,000× 8回
¥8,000×36回	ボーナス 27,000× 6回
¥9,800×24回	ボーナス 50,000× 4回
¥8,100×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0811

価格¥463,000➡超特価CALL!!

PC-98DO(98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン/)…¥298,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)……¥102,600
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……………………………¥ 18,000
太平洋の嵐DX………………………………………………………¥ 14,800
信長の野望群雄伝…………………………………………………¥ 9,800
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)¥ 19,800

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 2,000×72回	ボーナス 23,900×12回
¥ 4,900×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥ 5,600×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥10,000×24回	ボーナス 32,800× 4回
¥ 6,900×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0812

価格¥580,800➡超特価CALL!!

PC-98DO(98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン/)…¥298,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)…¥ 74,800
BASIC Magazine(CU-14FDとのシステムの方へ1年間/御自宅へお届けします)……………★
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)………………………¥ 18,000
ミュージ郎(表現力豊かな本格的音楽演奏が楽しめる)…………………¥158,000
MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W)……………………………¥ 14,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……………………………¥ 18,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス 29,200×12回
¥ 5,800×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 6,800×48回	ボーナス 25,000× 8回
¥10,000×36回	ボーナス 24,500× 6回
¥20,600×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801VMII

アクセス No.B0813

価格¥651,800➡超特価CALL!!

PC-9801VM11(V30(10/8MHz)1Mバイト FDD×2、HDD内蔵可)……¥328,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……………………………¥ 18,000
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)………………………¥ 18,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……………………¥ 10,000
AP-800PC(初/美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)…¥ 99,800
APCRP2(全2本組1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)……………★
ペーパー15"(500枚)………………………………………………¥ 2,100

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス 32,200×12回
¥ 5,000×72回	ボーナス 20,200×12回
¥ 8,000×48回	ボーナス 22,000× 8回
¥10,100×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥21,900×24回	ボーナス なし

アクセス No.B0814

価格¥430,800➡超特価CALL!!

PC-9801VM11(V30(10 8MHz)1Mバイト FDD×2、HDD内蔵可)……………¥328,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)…¥ 74,800
BASIC Magazine無料購読(CU-14FDとのシステムの方へ1年間/御自宅へお届けします)…………★
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……………………………¥ 18,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……………………¥ 10,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 2,900×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 4,200×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 28,000× 6回
¥10,000×24回	ボーナス 24,500× 4回
¥ 5,400×72回	ボーナス なし

NEC PC-9801UVII

アクセス No.B0815

価格¥413,000➡超特価CALL!!

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)……¥265,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……………………¥ 10,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,900×60回	ボーナス 20,000×10回
¥3,000×48回	ボーナス 27,000× 8回
¥5,000×36回	ボーナス 28,000× 6回

NEC PC-9801RX2

アクセス No.B0816

価格¥1,049,800➡超特価CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD＊2)……………………¥398,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)…¥ 74,800
BASIC Magazine無料購読(CU-14FDとのシステムの方へ1年間/御自宅へお届けします)……………★
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力端子付きサウンド)¥ 25,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)……¥ 98,000
1-2-3 Card(マルチ条件検索、大容量データ高速処理機能応用自在なカード型)……¥ 32,000
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3)ディスクを効率良く活用する)…¥ 18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)………………………¥ 1,800
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト、オリジナリティを追求/)……………¥ 58,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1,677万色カラーA7文書に威力)…¥ 79,800
RS-232Cケーブル……………………………………………プレゼント中
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……………………¥ 10,000
VP-2000PC(カラー24ドット漢字100/秒カグラフィックスにトラクタ付)………¥158,000
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)……¥ 19,800
信長の野望群雄伝…………………………………………………¥ 9,800
Super大戦略98(98)………………………………………………¥ 8,800

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 5,400×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 8,000×72回	ボーナス 34,000×12回
¥10,000×60回	ボーナス 35,000×10回
¥19,000×48回	ボーナス なし
¥24,500×36回	ボーナス なし

アクセス No.B0817

価格¥1,002,600➡超特価CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD＊2)………………¥398,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
VP-900PC(カラー24ドット漢字100/秒トラクタ付グラフィックに威力)…¥128,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)………¥ 98,000
花子(図形まじり文書作成ソフト、オリジナリティを追求/)………………¥ 58,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1,677万色カラーA7文書に威力)…¥ 79,800
GT-1000用RS-232Cケーブル……………………………………………★
まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応)…¥ 28,000
PV-A2400MNP4(2400/1200/300bps全二重モデム、クラス4)………¥ 46,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……………………¥ 10,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……………………………¥ 18,000
電話帳電卓(電話番号50人分、スケジュールメモOK、電卓機能付)……………★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 5,000×72回	ボーナス 45,700×12回
¥ 8,000×72回	ボーナス 28,000×12回
¥ 9,600×60回	ボーナス 30,000×10回
¥17,600×48回	ボーナス なし
¥22,600×36回	ボーナス なし

アクセス No.B0818

価格¥987,600➡超特価CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD＊2)……………………¥398,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)…¥ 74,800
BASIC Magazine無料購読(CU-14FDとのシステムの方へ1年間/御自宅へお届けします)……………★
3M ブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…………………………¥ 18,000
VP-1000PC(15"漢字96字/秒連続紙の頭出位置メモリ可トラクタ付)…¥154,000
弥生II(会計責任者でなくても仕訳処理が容易、青色申告会計システム消費税対応)…¥ 80,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)………¥ 98,000
1-2-3 Formplus(消費税対応、市販、オリジナル伝票タックシール宅配便伝票発行)…¥ 32,000
一太郎 Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…¥ 58,000
PR-FC1(漢字ゴシックカートリッジ、文にメリハリをつけ訴求力を/)……¥ 15,000
FR-1000(拡張スロットにセット電話回線に接続するだけ直接送受信FAX)……¥ 59,800

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥12,100×72回	ボーナス なし
¥14,000×60回	ボーナス なし
¥16,800×48回	ボーナス なし
¥21,600×36回	ボーナス なし
¥31,400×24回	ボーナス なし

アクセス No.B0819

価格¥897,000➡超特価CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD＊2)……¥398,000
PC-TV455(0.31ヒッチ、S端子、ビデオボード、回転台、TVリモコン)……¥147,000
PS98-015-HMW(MS-DOS〔Ver.3.3A〕基本セット)……¥ 18,000
ミュージ郎(表現力豊かな本格的音楽演奏が楽しめる)……¥158,000
VP-2000PC(カラー24ドット漢字100/秒カラーグラフィックスにトラクタ付)……¥158,000
VP2000CSFS(カットシートフィーダシングル、ハガキ連続打ち単票時活躍)……¥ 30,000
3M ブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 5,000×72回	ボーナス 38,200×12回
¥ 8,100×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 8,200×60回	ボーナス 30,000×10回
¥15,800×48回	ボーナス なし
¥15,400×36回	ボーナス 30,000× 6回

アクセス No.B0820

価格¥702,400➡超特価CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD＊2)……¥398,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)·¥ 74,800
BASIC Magazine(CU-14FDとのシステムの方へ1年間/御自宅へお届けします)……★
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)¥ 25,000
MEDIAGRAPH-10(細かい線、複雑な形、なぞり書き等、小技可能のマウスタブレット)·¥ 49,800
PC-PR201TH(高速カラー縮小4倍拡、網掛け白黒反転ゴシック、ハガキ可)··¥145,000
信長の野望群雄伝……¥ 9,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス 35,300×12回
¥ 5,000×72回	ボーナス 23,300×12回
¥ 7,000×60回	ボーナス 20,000×10回
¥12,400×48回	ボーナス なし
¥16,000×36回	ボーナス なし

今買って冬のボーナスからのお支払い

パソコンは周辺機器からソフトまですべて揃えば安心感が湧いてくるものです。初心者の方で思いきりフルセットで購入されたいという方でもIPL独自のワイドサポートであなたを応援致します。
夏のボーナスの使い道が決まっている方でも、冬のボーナスからの支払いならば無理なく計画的な購入が出来ます。

NEC PC-9801 RA2

アクセス No.B0821

価格¥1,205,200➡超特価CALL!!

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)…¥498,000
N5913L(G)(超高解像度0.31反射防止処理、上下左右方向調節可)¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
VP-2000PC(高速、高品位印字！説得力を高めるカラードット漢字トラクタ付)¥158,000
ペーパー15"(500枚)……¥ 2,100
PS98-507-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/日本語MS-WINDOW)…¥ 20,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)……¥ 98,000
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3)ディスクを効率良く活用する)…¥ 18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)……¥ 1,800
PS98-371-HMW(MS-DOS上でBASICを起動させるソフト(Ver.6.0))¥ 17,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求！)……¥ 58,000
花子応用ガイド(花子の図形データ構造を具体的に解説)……¥ 2,500
Z's STAFF KID 98(640＊900の仮想画面18種の筆先エアーブラシハードコピ)·¥ 28,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1,677万色カラーA7文書に威力)……¥ 79,800
RS-232Cケーブル……プレゼント中
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥ 10,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 7,400×72回	ボーナス 50,000×12回
¥10,000×72回	ボーナス 34,000×12回
¥13,200×60回	ボーナス 30,000×10回
¥21,800×48回	ボーナス なし
¥19,800×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B0822

価格¥1,140,900➡超特価CALL!!

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)…¥498,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)·¥ 74,800
BASIC Magazine無料購読(CU-14FDとのシステムの方へ1年間/御自宅へお届けします)……★
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
TRUST40(内蔵型40MBHDD(28ms)NEC製HDDを採用)……¥138,000
全略ハードディスク殿(ハードディスクユーティリティ)……¥ 18,000
MIFES-98 Ver.4.0(超高速スクロールスクリーンエディタ(MS-DOS要)……¥ 38,000
Microsoft Quick C(予備知識無しでもCの学習可能、各操作を一つの画面上で可)……¥ 20,000
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)……¥ 18,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥ 10,000
HG-3000PC(静粛！漢字高速で220字/秒、耐久性と信頼性を約束)·¥248,000
EPSON毛筆ワープロ(HG用)……プレゼント中
ペーパー15"(500枚)……¥ 2,100
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 6,600×72回	ボーナス 50,000×12回
¥10,000×72回	ボーナス 29,300×12回
¥13,900×60回	ボーナス 20,000×10回
¥20,700×48回	ボーナス なし
¥20,000×36回	ボーナス 40,000× 6回

アクセス No.B0823

価格¥967,600➡超特価CALL!!

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)…¥498,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
The CARD 3(情報をカードの形で手軽に管理。使い勝手の良さ独自の高速検索)··¥ 48,000
VP-900PC(カラー24ドット漢字100/秒トラクタ付グラフィックに威力)…¥128,000
VP900CFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち、ワープロ時活躍！)¥ 20,000
SA-600F(フラットなプリンタ棚、キーボード格納省スペース型キャスタ付)¥ 39,800
A300(SA-600用原稿用スタンド。¥8,000)……★
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)¥ 19,800
電話帳電卓(電話番号50人分、スケジュールメモOK、電卓機能付)……★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 5,000×72回	ボーナス 46,000×12回
¥ 9,300×72回	ボーナス 20,000×12回
¥10,000×60回	ボーナス 28,000×10回
¥17,600×48回	ボーナス なし
¥15,200×36回	ボーナス 45,000× 6回

アクセス No.B0824

価格¥860,400➡超特価CALL!!

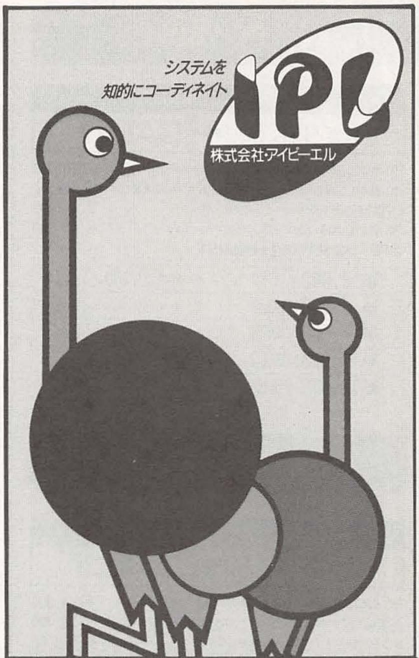
PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)…¥498,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)¥ 74,800
BASIC Magazine無料購読(CU-14FDとのシステムの方へ1年間/御自宅へお届けします)……★
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥ 10,000
AP-800PC(初！美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)…¥ 99,800
APCSF(カットシートフィーダ、ハガキ50枚、A4で150枚セット可)……¥ 20,000
APCRP2(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)·プレゼント中
PV-A2400MNP4(2400/1200/300bps全二重モデム クラス4)……¥ 46,800
まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応)……¥ 28,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)……¥ 25,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 5,000×72回	ボーナス 38,800×12回
¥ 8,000×72回	ボーナス 20,800×12回
¥10,000×48回	ボーナス 35,800× 8回
¥20,600×36回	ボーナス なし
¥21,600×24回	ボーナス 50,000× 4回

ビギナーズ・ホットライン

0467-24-0941

IPLでは、初心者の方々のための、常設無料相談窓口として、ビギナーズホットラインを設けております。
お気軽にご利用ください。

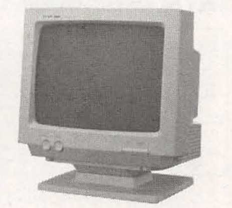


70,000人フェア プレゼント

IPLでは、お買い上げのお客様が70,000人を超えました。現在のユーザーの皆様とこれから購入をお考えの皆様に、数々の特典を設けました。
今が購入のチャンスです。

★組合せ商品のモニターで、"CU-14FD"(シャープ製)をお買い上げの皆様に BASIC Magazine(一年間無料購読)をプレゼント！

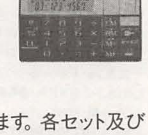




★ソフトやハードをよりよく環境アップするためのツール(参考書、ソフト及びハード)をプレゼント！(各セット参照)



★電話帳電卓(50件分電話番号、スケジュールメモ機能、電卓機能付)をプレゼント！



その他、色々な特典があります。各セット及び誌面参照。
●記載の製品セットは、使用環境を考慮してセレクトされていますが、お客様のご要望に応じ変更もしくは追加、単品での購入も可能です。

NEC PC-9801 LS5

アクセス No.B0825

価格¥961,800➡超特価CALL!!

PC-9801LS5(32ビット8階調1MB3.5"×2×40MB×3.5"×1)……¥866,000
PC-9801LS-01(テンキーボード、ファンクションキーを5個実装)……¥ 14,500
LFD-591R(5"2HD/2DDシングルフロッピーディスク)……¥ 69,800
PC-9801LV-15(フロッピィディスク増設用ケーブル)……¥ 11,500
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス 49,700×12回
¥ 5,000×60回	ボーナス 48,300×10回
¥ 7,000×48回	ボーナス 51,900× 8回
¥11,200×72回	ボーナス なし
¥13,000×60回	ボーナス なし

NEC PC-9801 LX2

アクセス No.B0826

価格¥574,000➡超特価CALL!!

PC-9801LX2(80286+V30白黒液晶CRT、1MB3.5"FD×2)……¥448,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
PC-PR102TL3(10"24ドット日本語熱転写プリンタ)……¥ 50,000
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

¥1,000×72回	ボーナス 38,000×12回
¥3,000×60回	ボーナス 32,900×10回
¥5,000×48回	ボーナス 31,000× 8回
¥7,300×72回	ボーナス なし
¥8,400×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0827

価格¥586,600➡超特価CALL!!

PC-9801LX2(80286+V30白黒液晶CRT、1MB3.5"FD×2)……¥448,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)……¥102,600
PS98-015-HV(日本語MS-DOS(Ver.3.3A))……¥ 18,000
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

¥ 1,000×72回	ボーナス 37,900×12回
¥ 3,000×72回	ボーナス 25,900×12回
¥ 5,000×48回	ボーナス 31,000× 8回
¥ 9,100×72回	ボーナス なし
¥10,500×60回	ボーナス なし

NEC PC-9801 EX2

アクセス No.B0828

価格¥748,550➡超特価CALL!!

PC-9801EX2(80286+V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可)……¥348,000
PC-KD854N(上下左右自由自在回転台付0.39アナログRGBカラーCRT)……¥ 84,800
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
PC-PR150V(10"48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可縮小印字可)……¥ 99,800
PC-PR406LM-21(毛筆体漢字ROMカートリッジ)……¥ 19,800
PC-PR406LM-22(ゴシック体漢字ROMカートリッジ)……¥ 19,800
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)……¥ 98,000
A4カット紙(100枚)……¥ 2,350
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

¥ 2,000×72回	ボーナス 45,900×12回
¥ 3,000×60回	ボーナス 49,000×10回
¥ 5,000×48回	ボーナス 50,300× 8回
¥ 9,600×72回	ボーナス なし
¥11,100×60回	ボーナス なし

NEC PC-9801 ES2

アクセス No.B0829

価格¥947,050➡超特価CALL!!

PC-9801ES2(386SX+V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可)……¥448,000
PC-KD853N(14"0.31ドットチルトスタンド付き)……¥118,000
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
PC-PR201TH(高速カラー縮小4倍拡、網掛け白黒反転ゴシック、ハガキ可)¥145,000
PC-PR201TH-42(ゴシック体漢字ROMカード)……¥ 19,000
PC-PR201TH-21(交換用黒インクリボンセット6個)……¥ 2,200
PC-PR201TH-22(交換用カラーインクリボンセット6個)……¥ 3,200
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)¥ 58,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)……¥ 98,000
1-2-3 Card(マルチ条件検索、大容量データ高速処理機能応用自在なカード型)……¥ 32,000
B4カット紙(100枚×5)……¥ 3,300
A4カット紙(100枚×5)……¥ 2,350
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス 55,300×12回
¥ 5,000×60回	ボーナス 54,800×10回
¥ 7,000×48回	ボーナス 59,700× 8回
¥12,200×72回	ボーナス なし
¥14,100×60回	ボーナス なし



アクセス No.B0830

価格¥880,550➡超特価CALL!!

PC-9801ES2(386SX+V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可)……¥448,000
CU-14CD(超高解像度0.31オーバースキャン2,000/4,050字カラー)……¥ 84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由、チルト台 ¥5,800)……プレゼント中
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
PC-PR150V(10"48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可縮小印字可)……¥ 99,800
PC-PR406LM-21(毛筆体漢字ROMカートリッジ)……¥ 19,800
PC-PR406LM-22(ゴシック体漢字ROMカートリッジ)……¥ 19,800
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)……¥ 98,000
1-2-3 Card(マルチ条件検索、大容量データ高速処理機能応用自在なカード型)¥ 32,000
A4カット紙(100枚×5)……¥ 2,350
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス 50,200×12回
¥ 5,000×60回	ボーナス 48,900×10回
¥ 7,000×48回	ボーナス 52,600× 8回
¥11,300×72回	ボーナス なし
¥13,100×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0831

価格¥452,000➡超特価CALL!!

PC-98DO(98モード+88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン!)……¥298,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)……¥102,600
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
太平洋の嵐DX……¥ 14,800
信長の野望全国版……¥ 9,800
Super大戦略98……¥ 8,800
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

¥2,000×72回	ボーナス 22,600×12回
¥3,000×60回	ボーナス 22,000×10回
¥4,500×48回	ボーナス 21,000× 8回
¥5,700×72回	ボーナス なし
¥6,600×60回	ボーナス なし

EPSON

EPSON PC-286VF STD

アクセス No.B0841

価格¥704,870➡超特価CALL!!

PC-286VF-STD(CPU80286、12MHz、5"2FDD)……¥298,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)……¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver.3.1)……¥ 18,000
MS-DOSを学ぶ(実際にMS-DOSを使いながら対話式で学ぶらくらくレッスン)……★
Microsoft Quick C(予備知識無しでもCの学習可能、各操作を一つの画面上で可)……¥ 20,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力)¥ 44,800
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥ 9,800
AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)……¥ 99,800
A4カット紙(100枚)……¥ 470
APCRP2(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)……プレゼント中
PC-286DC(コンピューターの大敵のホコリを防ぐダストカバー)……プレゼント中
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

¥ 5,000×72回	ボーナス 26,300×12回
¥ 7,600×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 8,100×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥13,500×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥19,600×24回	ボーナス 30,000× 4回

アクセス No.B0842

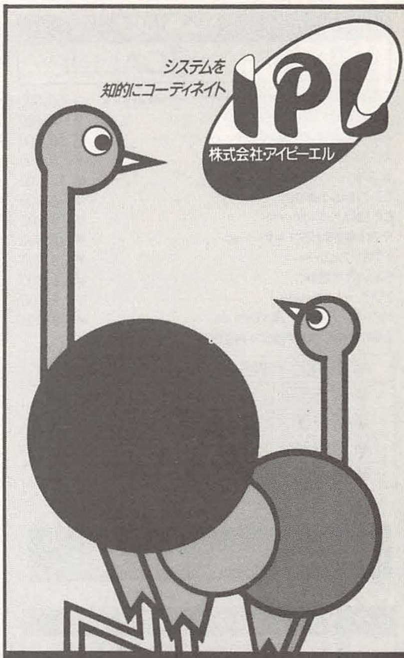
価格¥634,600➡超特価CALL!!

PC-286VF-STD(CPU80286、12MHz、5"2FDD)……¥298,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)……¥ 74,800
BASIC Magazine無料購読(CU-14FDとのシステムの方へ1年間!御自宅へお届けします)……★
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver.3.1)……¥ 18,000
MS-DOSを学ぶ(実際にMS-DOSを使いながら対話式で学ぶらくらくレッスン)……★
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
VP-2000PC(カラー24ドット漢字100/秒カグラフィックスにトラクタ付、EPSON)……¥158,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)EPSON)……¥ 9,800
PC-286DC(コンピューターの大敵のホコリを防ぐダストカバー)……プレゼント中
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

¥ 4,900×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 8,200×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥ 9,800×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥18,300×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥ 9,600×60回	ボーナス なし



写真は本社ショールーム



EPSON PC-286LS-STD

アクセス No.B0843

価格¥702,800➡超特価CALL!!

PC-286LS-STD(3.5"2FDD処理速度2倍向上8階調、白液晶ディスプレイ) ¥478,000
PCLTP2(テンキーパッド(数値入力を楽にする為に必携!))………¥ 17,000
弥生II(会計責任者でなくても仕訳処理が容易。青色申告会計システム)……¥ 80,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可)……………¥ 69,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 9,300×72回	ボーナス なし
¥12,900×48回	ボーナス なし
¥16,700×36回	ボーナス なし
¥15,900×24回	ボーナス 50,000× 4回
¥24,300×24回	ボーナス なし

アクセス No.B0844

価格¥754,800➡超特価CALL!!

PC-286LS-STD(3.5"2FDD処理速度2倍向上8階調、白液晶ディスプレイ)…………¥478,000
PCLTP2(テンキーパッド(数値入力を楽にする為に必携!))………¥ 17,000
PC-286P03(日本語MS-DOS/Ver3.1)…………¥ 18,000
MS-DOSを学ぶ(実際にMS-DOSを使いながら対話式で学ぶらくらくレッスン)…………★
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…………¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)…………¥ 58,000
The CARD 3(情報をカードの形で手軽に管理、使い勝手の良さ独自の高速検索)…………¥ 48,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…………¥ 9,800
3M ブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)…………¥ 18,000
PC-PR102TL3(10"24ドット日本語熱転写プリンタ)…………¥ 50,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 5,000×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 8,000×60回	ボーナス 21,500×10回
¥ 9,800×48回	ボーナス 25,000× 8回
¥18,000×36回	ボーナス なし
¥10,000×72回	ボーナス なし

EPSON PC-286LE STD

アクセス No.B0845

価格¥495,800➡超特価CALL!!

PC-286LE-STD(8階調表示白液晶3.5"FDD＊2)…………¥368,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可)……¥ 69,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×60回	ボーナス 26,300×10回
¥ 5,000×48回	ボーナス 23,200× 8回
¥ 6,500×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥10,100×24回	ボーナス 40,000× 4回
¥ 6,400×72回	ボーナス なし

EPSON PC-286LS-STD

アクセス No.B0846

価格¥788,600➡超特価CALL!!

PC-286LS-STD(3.5"2FDD処理速度2倍向上8階調、白液晶ディスプレイ)…………¥478,000
PCLTP2(テンキーパッド(数値入力を楽にする為に必携!))…………¥ 17,000
PC-286P03(日本語MS-DOS/Ver3.1)…………¥ 18,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…………¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト、オリジナリティを追求!)…………¥ 58,000
The CARD 3(情報をカードの形で手軽に管理、使い勝手の良さ独自の高速検索)…………¥ 48,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…………¥ 9,800
3M ブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)…………¥ 18,000
PC-PR101TL(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)…………¥ 83,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス4.3 万×12回
¥ 5,000×72回	ボーナス3.1 万×12回
¥ 8,000×60回	ボーナス2.27万×10回
¥ 7,800×48回	ボーナス3.8 万× 8回
¥10,000×36回	ボーナス4.95万× 6回

EPSON PC-286VS STD

アクセス No.B0847

価格¥540,200➡超特価CALL!!

PC-286VS-STD(80286、高速16ビット本体内に20、40HDD装着可)·¥388,000
CU-14FD(超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付)·¥ 74,800
BASIC Magazine(CU-14FDとのシステムの方へ1年間/御自宅へお届けします)…………★
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)¥ 25,000
PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver.3.1)…………¥ 18,000
MS-DOSを学ぶ(実際にMS-DOSを使いながら対話式でらくらくレッスン。¥25,000)…………★
蒼き狼と白き牝鹿…………¥ 9,800
三国志…………¥ 14,800
信長の野望群雄伝…………¥ 9,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス 24,500×12回
¥ 4,900×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 9,900×48回	ボーナス なし
¥ 9,400×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥15,200×24回	ボーナス 20,000× 4回


写真は本社ショールーム
ご来店のお客様には、直にハードやソフトに触れていただき、ご説明、ご相談も承ります。

SHARP

SHARP X68000 EXPERT

アクセス No.B0851

価格¥524,200➡超特価CALL!!

CZ-602C(メインメモリ2MBマウス・トラックボール付FM音源8重和音)…¥356,000
CZ-602D(0.39ミリ、アナログ3モード、チルトスタンド付き)…………¥ 99,800
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…………¥ 18,000
大海令…………¥ 12,800
信長の野望全国版…………¥ 9,800
デスブリンガー…………¥ 9,800
ドラゴンスピリット…………¥ 8,800
アフターバーナー68K…………¥ 9,200
CZ-8NJ1(ジョイカード)…………プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロ)…プレゼント中
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,000×72回	ボーナス 33,800×12回
¥3,000×60回	ボーナス 35,000×10回
¥5,000×48回	ボーナス 33,500× 8回
¥7,600×72回	ボーナス なし
¥8,800×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0852

価格¥506, 200➡超特価CALL!!

CZ-602C(メインメモリ2MBマウス・トラックボール付FM音源8重和音)…¥356,000
CZ-602D(0.39ミリ、アナログ3モード、チルトスタンド)…………¥ 99,800
大海令…………¥ 12,800
ロードス島戦記…………¥ 9,800
ラストハルマゲドン…………¥ 9,800
アフターバーナー68K…………¥ 9,200
ドラゴンスピリット…………¥ 8,800
CZ-8NJ1(ジョイカード)…………プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロ)…プレゼント中
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,000×72回	ボーナス 39,600×12回
¥3,000×72回	ボーナス 27,600×12回
¥5,000×48回	ボーナス 33,200× 8回
¥7,600×72回	ボーナス なし
¥8,700×60回	ボーナス なし

インフォメーションfrom IPL

●商品先取り8ヵ月先のらくらく設計

IPLでは、リフレッシュを含めた全てのクレジットに8ヵ月先からのクレジットが可能です。今やクレジットの時代、上手に計画的に利用するのが、お得です。IPL独自のシステムクレジットは、お客様のライフプランを尊重致します。どうぞご利用ください。

●見えないところでも頑張ります

IPLでは、日本テレビ系火曜サスペンス劇場・テレビ朝日系土曜ワイド劇場等多数の番組に使用するコンピュータプログラムを制作しています。IPLの開発スタッフは、お客様の目に見えない分野でも活躍しています。

お届けは……

●全国無料配達いたします。

但し、北海道、沖縄県ならびに島しょ部は、配送料を頂く場合があります。
詳しくは、商品管理部までお問い合わせください。TEL. 0467-24-1154

●商品は現金でお申込みの場合は、お振り込みの翌日、クレジットの場合は、ご注文後約1週間でお届け致します。

一部の地域につきましては、1週間以上かかる場合もあります。あらかじめ上記商品管理部にてご確認ください。

●特別配送も承ります。

配送日をお客様のご都合に合わせてお届け致します。お急ぎの方には特急配送(有料)もございます。お問い合わせは商品管理部まで。TEL. 0467-24-1154

アクセス No.B0853

価格¥627,100➡超特価CALL!!

品名	価格
CZ-602C(メインメモリ2MBマウス・トラックボール付FM音源8重和音)	¥356,000
CZ-612D(15" 0.31ミリ、3モード、チルトスタンド付き)	¥119,800
AN-160SP(アンプ内蔵スピーカーシステム(2本一組))	¥59,800
XE-1 PRO(ジョイステック)	¥9,500
大海令	¥12,800
CZ-218AS(沙羅曼蛇)	¥8,800
CZ-231AS(フルスロットル)	¥8,800
今夜も朝までパワフルマージャン	¥6,800
ドラゴンスピリット	¥8,800
Super大戦略68K	¥8,800
アフターバーナー68K	¥9,200
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)	¥18,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	ボーナス
¥3,000×72回	ボーナス 37,600×12回
¥4,600×72回	ボーナス 28,000×12回
¥5,700×60回	ボーナス 30,000×10回
¥9,200×72回	ボーナス なし
¥10,700×60回	ボーナス なし

SHARP X68000 EXPERT HD

アクセス No.B0854

価格¥767,600➡超特価CALL!!

品名	価格
CZ-612C(メインメモリ2MB40MBHDDFM音源トラックボール付)	¥466,000
CZ-611D(高解像度0.31ミリアナログ3モードオートスキャンTV付)	¥134,000
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK！)	¥5,800
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥15,800
CZ-8PC4(美しい印字！48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等)	¥99,800
ドラゴンスピリット	¥8,800
信長の野望全国版	¥9,800
Super大戦略68K	¥8,800

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	ボーナス
¥3,000×72回	ボーナス 48,200×12回
¥5,200×60回	ボーナス 45,000×10回
¥7,800×48回	ボーナス 45,000× 8回
¥11,000×72回	ボーナス なし
¥12,700×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0855

価格¥883,000➡超特価CALL!!

品名	価格
CZ-612C(メインメモリ2MB40MBHDDFM音源トラックボール付)	¥466,000
CZ-612D(15"0.31ミリ、3モード、チルトスタンド付き)	¥119,800
CZ-231AS(フルスロットル)	¥8,800
CZ-218AS(沙羅曼蛇)	¥8,800
CZ-221HS(NEW Print Shop様々なカードなどを自由に作成)	¥19,800
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥15,800
CZ-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ)	¥17,800
AN-160SP(アンプ内蔵スピーカーシステム(2本一組))	¥59,800
CZ-226BS(ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース)	¥29,800
CZ-8PC4(美しい印字！48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等)	¥99,800
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)	¥18,000
CZ-8NJ1(ジョイカード)	プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロ)	プレゼント中

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	ボーナス
¥3,000×72回	ボーナス 59,100×12回
¥5,000×72回	ボーナス 47,100×12回
¥6,000×60回	ボーナス 53,200×10回
¥7,800×72回	ボーナス 30,000×12回
¥9,000×60回	ボーナス 35,000×10回

ビギナーズホットライン

初心者の方々のために、常設の無料相談窓口を設けました。お気軽にご相談ください。

0467-24-0941

アクセス No.B0856

価格¥921,600➡超特価CALL!!

品名	価格
CZ-612C(メインメモリ2MB40MBHDD FM音源トラックボール付)	¥466,000
CZ-603D(高解像度0.31ドットピッチ、オーバースキャン、チルト付)	¥84,800
CZ-219SS(OS 9登場マルチメディア、マルチタスク、リアルタイム機能)	¥29,800
C & Professional Pack(X68000 OS-9開発ツール)	¥58,000
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良くサポート)	¥39,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)	¥58,000
CZ-221HS(NEW Print Shop様々なカードなどを自由に作成)	¥19,800
CZ-8PC4(美しい印字！ 48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等)	¥99,800
CZ-226BS(ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース)	¥29,800
CZ-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ)	¥17,800
3M ブランクディスケット(5 2HD＊10枚)	¥18,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	ボーナス
¥5,000×72回	ボーナス 41,800×12回
¥8,000×72回	ボーナス 30,800×12回
¥10,000×60回	ボーナス 31,200×10回
¥10,000×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥15,200×36回	ボーナス 50,000× 6回

SHARP X68000 PRO

アクセス No.B0857

価格¥487,200➡超特価CALL!!

品名	価格
CZ-652C(メインメモリ1MB、FM音源8重和音65536色マウス同梱)	¥298,000
CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)	¥139,800
Super大戦略68K(68)	¥8,800
こはく色の遺言	¥9,800
大海令	¥12,800
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)	¥18,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	ボーナス
¥2,700×60回	ボーナス 30,000×10回
¥5,000×48回	ボーナス 25,300× 8回
¥6,900×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥10,000×24回	ボーナス 43,900× 4回
¥6,700×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0858

価格¥496,400➡超特価CALL!!

品名	価格
CZ-652C(メインメモリ1MB、FM音源8重和音65536色マウス同梱)	¥298,000
CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)	¥139,800
大海令	¥12,800
こはく色の遺言	¥9,800
Super大戦略68K	¥8,800
アフターバーナー68K	¥9,200
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)	¥18,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	ボーナス
¥1,000×72回	ボーナス 35,200×12回
¥2,000×72回	ボーナス 29,200×12回
¥3,000×60回	ボーナス 29,700×10回
¥4,600×60回	ボーナス 20,000×10回
¥6,800×72回	ボーナス なし

FUJITSU

FM TOWNS

アクセス No.B0861

価格¥486,400➡超特価CALL!!

品名	価格
FMTOWNS-1(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×1)	¥338,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)	¥20,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアーV1.1)	¥20,000
AFTER BURNER	¥9,800
ラストハルマゲドン	¥8,800

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	ボーナス
¥3,000×72回	ボーナス 22,200×12回
¥4,500×60回	ボーナス 20,000×10回
¥7,100×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥10,000×24回	ボーナス 45,000× 4回
¥6,700×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0862

価格¥700,600➡超特価CALL!!

品名	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2)	¥398,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)	¥20,000
FMPR-204(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥6,800
一太郎Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥68,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアーV1.1)	¥20,000
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)	¥18,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	ボーナス
¥5,000×72回	ボーナス 25,500×12回
¥5,700×60回	ボーナス 30,000×10回
¥7,900×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥10,000×36回	ボーナス 39,400× 6回
¥9,300×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0863

価格¥621,600➡超特価CALL!!

品名	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2)	¥398,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)	¥20,000
Towns SOUND V1.1(内蔵FM、PCM音源で自由に音を作成)	¥28,000
MUSIC PRO TOWNS(最大8段スコアの音楽ソフト、PCM/FM音源14音に対応)	¥19,800
MA-12AV(防磁タイプスピーカー、出力10W)	¥28,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアーV1.1)	¥20,000
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)	¥18,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	ボーナス
¥5,000×72回	ボーナス 23,200×12回
¥5,000×60回	ボーナス 31,800×10回
¥8,000×48回	ボーナス 26,000× 8回
¥10,000×36回	ボーナス 35,500× 6回
¥10,300×60回	ボーナス なし



写真は本社ショールーム

リフレッシュコンピュータ

IPLでは、すでに使用されたコンピュータ、周辺機器などをお客様に安心してご使用になれるよう、専門スタッフがボディフェイスから細部までを、厳重なチェック及び完璧なクリーンアップでご提供致します。
20項目のリフレッシュと80項目以上をチェック。製品には6ヶ月以上の保証付き、IPLならではのサポートシステムです。お支払いは、IPL独自の各種システムクレジットがご利用いただけます。



写真は本社ショールーム

NEC

① PC-6001MK2(CPU) …… ¥84,800➡¥8,000
② PC-8801(CPU) …… ¥266,000➡¥13,000
③ PC-8801(漢ROM付CPU) …… ¥266,000➡¥18,000
④ PC-8801FA(CPU) …… ¥168,000➡¥90,000
⑤ PC-8801FE(CPU) …… ¥129,000➡¥78,000
⑥ PC-8801FH/30(CPU) …… ¥168,000➡¥86,000
⑦ PC-8801FH/30(ブラックCPU) …… ¥168,000➡¥86,000
⑧ PC-8801MA(CPU) …… ¥198,000➡¥106,000
⑨ PC-8801MH(CPU) …… ¥208,000➡¥102,000
⑩ PC-8801MK2/10(CPU) …… ¥168,000➡¥20,000
⑪ PC-8801MK2/20(CPU) …… ¥225,000➡¥32,000
⑫ PC-8801 MK2/30(CPU) …… ¥275,000➡¥46,000
⑬ PC-8801MK2/FR10(CPU) …… ¥99,800➡¥32,000
⑭ PC-8801MK2/FR30(CPU) …… ¥178,000➡¥80,000
⑮ PC-8801MK2/MR(CPU) …… ¥238,000➡¥80,000
⑯ PC-8801MK2/SR30(CPU) …… ¥258,000➡¥88,000
⑰ PC-8801MK2/TR(CPU) …… ¥288,000➡¥88,000
⑱ PC-88VA(CPU) …… ¥298,000➡¥146,000
⑲ PC-9801(CPU) …… ¥298,000➡¥32,000
⑳ PC-9801(漢ROM付CPU) …… ¥298,000➡¥38,000
㉑ PC-9801E(漢ROM付CPU) …… ¥215,000➡¥78,000
㉒ PC-9801F2(CPU) …… ¥398,000➡¥96,000
㉓ PC-9801M2(CPU) …… ¥415,000➡¥168,000
㉔ PC-9801U2(CPU) …… ¥298,000➡¥68,000
㉕ PC-9801UV2(CPU) …… ¥298,000➡¥148,000
㉖ PC-9801VF2(CPU) …… ¥348,000➡¥148,000
㉗ PC-9801VM2(CPU) …… ¥415,000➡¥196,000
㉘ PC-98XAmode12(CPU) …… ¥695,000➡¥108,000
㉙ PC-98XAmode12(CPU) ……新品 ¥695,000➡¥138,000
㉚ N5923(14インチ0.26ドットカラーCRT/XA.XL用) ……新品 ¥235,000➡¥78,000
㉛ PC-60M43(14インチ2000文字カラーCRT) …… ¥65,800➡¥18,000
㉜ PC-8853(14インチ0.31ドットカラー4000文字CRT) …… ¥188,000➡¥36,000
㉝ PC-8853N(14インチ0.31ドットアナログカラーCRT) …… ¥168,000➡¥58,000
㉞ PC-KD551(14インチ0.39ドットカラーディスプレイ) …… ¥118,000➡¥46,000
㉟ PC-KD551K(14インチ0.39ドット4050文字カラーCRT) …… ¥99,800➡¥42,000
㊱ PC-KD852(14インチ0.39ドットカラーアナログディスプレイ) …… ¥99,800➡¥48,000
㊲ PC-KD863S(15インチ0.39ドットカラー.SP.チルトスタンド付) …… ¥118,000➡¥68,000
㊳ PC-TV451(15インチアナログRGBカラーディスプレイ) …… ¥168,000➡¥78,000
㊴ PC-TV452(15インチ0.39ドットTVチルト付カラーCRT) …… ¥128,000➡¥62,000
㊵ PC-9801-26K(FM音源ボード) …… ¥25,000➡¥16,000
㊶ PC-9801CV-01(数値演算プロセッサPC-9801CV-21専用) ……新品 ¥82,000➡¥20,000
㊷ PC-IN502(イメージスキャナRS-232Cケーブル付) …… ¥99,800➡¥48,000
㊸ PC-IN503(イメージスキャナRS-232Cケーブル付) …… ¥149,800➡¥68,000
㊹ PC-80S31(5"2Dフロッピィディスクユニット) …… ¥168,000➡¥38,000
㊺ PC-8881(8インチフロッピィディスクユニット) …… ¥442,000➡¥68,000
㊻ PC-9881-UW2(マイクロフロッピィディスクユニット3.5"2DD) ……新品 ¥120,000➡¥48,000
㊼ PC-9881(8インチ2Dフロッピィディスクユニット) …… ¥320,000➡¥46,000
㊽ PC-98H33N(10MBハードディスクユニット) ……新品 ¥228,000➡¥48,000
㊾ NM-9200(15 インチ18ドット漢字プリンター) …… ¥350,000➡¥32,000
㊿ NM-9400(15インチ24ドットカラー漢字プリンター) …… ¥245,000➡¥130,000
(51) PC-PR101-13(トラクターフィーダPC-PR101/F/L用) ……新品 ¥18,000➡¥6,000
(52) PC-PR102TL2(W)(10インチ24ドット漢字熱転写プリンター) …… ¥50,000➡¥28,000
(53) PC-PR201(15インチ24ドット日本語シリアルプリンタ) …… ¥298,000➡¥62,000
(54) PC-PR201H23(トラクターフィーダPC-PR201H & H2用) …… ¥20,000➡¥8,000
(55) PC-PR201H-24(シートフィーダハガキガイドツキ) …… ¥65,000➡¥42,000
(56) PC-PR201V(15"24ドットカラー漢字プリンタートラクタ付) ……新品 ¥298,000➡¥148,000
(57) PC-PR401(10インチ16ドット漢字サーマルプリンター) …… ¥99,800➡¥28,000
(58) PC-VC101(88カラービデオ) ……新品 ¥198,000➡¥68,000

SHARP

(59) CZ-600CB(CPU X68000) ……新品 ¥369,000➡¥198,000
(60) CZ-600CE(CPU X68000) …… ¥369,000➡¥168,000
(61) CZ-611C-GY(CPU X68000 ACE HD) ……新同 ¥399,800➡¥216,000
(62) CZ-812CR(CPU X1F model20) ……新品 ¥139,800➡¥22,000
(63) CZ-820CB(CPU X1G model10) ……新品 ¥69,800➡¥16,000
(64) CZ-820CE(CPU X1G model10) …… ¥69,800➡¥16,000
(65) CZ-822CB(CPU X1G model30) ……新品 ¥118,000➡¥48,000
(66) CZ-851CE(CPU X1F model20) …… ¥248,000➡¥68,000
(67) MZ-2521(CPU) …… ¥198,000➡¥52,000
(68) MZ-2861(CPU/数値演算プロセッサ、1MB増設RAM付) …… ¥328,000➡¥268,000
(69) X1turbo model 20セット(CZ-851CE+CZ−850DE) …… ¥377,800➡¥108,000
(70) X1turbo IIセット(CZ-856CE+CZ-855DE) …… ¥297,800➡¥126,000
(71) X68000 ACEセット(CZ-601CB+CZ-601DB+チルト付) …… ¥439,600➡¥268,000
(72) X68000 セット(CZ-600CE+CZ-600DE+チルト付) …… ¥498,800➡¥238,000
(73) 12M18B(12"Green CRT) …… ¥44,800➡¥18,000
(74) 14M114C(14インチデジタルRGBカラーディスプレイ) …… ¥168,000➡¥38,000
(75) 14M511C(14インチ2000文字カラーCRT) …… ¥59,800➡¥18,000
(76) CU-14AD(14インチ0.3ドットアナログカラーディスプレイ) …… ¥84,800➡¥42,000
(77) CU-14AD(14インチアナログRGBカラーディスプレイ) ……新品 ¥84,800➡¥49,000
(78) CU-14AG1(14インチアナログRGBカラーディスプレイ) …… ¥89,800➡¥40,000
(79) CU-14F1(14インチ0.45ドットRGBカラー2000文字) …… ¥64,800➡¥18,000
(80) CU-14H1(14インチ0.39ドットRGBカラーCRT) …… ¥99,800➡¥48,000
(81) CU-15M1 E(15インチアナログRGBカラーディスプレイ) …… ¥99,800➡¥68,000
(82) MZ-1D22(14インチカラーCRT) …… ¥108,000➡¥42,000
(83) CZ-300FR(コンパクトフロッピィディスクドライブ レッド) …… ¥79,800➡¥38,000
(84) CZ-31FS(3.5"増設FDD) ……新品 ¥59,800➡¥18,000
(85) MZ-1F23(20MBHDDユニット MZ-1B30+MZ-1U09付) …… ¥298,000➡¥148,000
(86) CZ-8PC1(10インチ24ドット熱転写カラー漢字プリンター) …… ¥69,800➡¥32,000
(87) CZ-8PC2(10インチ24ドット熱転写カラー漢字プリンター) …… ¥69,800➡¥48,000
(88) CZ-8PC3(10インチ24ドット熱転写カラー漢字プリンター) …… ¥65,800➡¥42,000
(89) CZ-8PD2R(シリアルインパクトドットマトリクスプリンタ レッド) …… ¥79,800➡¥18,000
(90) CZ-8PK6(15インチ24ドット漢字プリンター) ……新品 ¥159,000➡¥48,000
(91) CZ-8PK8(15インチ24ドットトラクタフィーダ付プリンター) ……新同 ¥152,000➡¥78,000
(92) MZ-1P17(10インチ24ドットカラー漢字サーマルプリンター) ……新品 ¥79,800➡¥42,000
(93) MZ-1P17(10インチ24ドットカラー漢字サーマルプリンター) ……中古 ¥79,800➡¥38,000

FUJITSU

(94) FM-7(CPU MB25010) …… ¥128,000➡¥12,000
(95) FM-77L2(CPU MB25255) …… ¥193,000➡¥45,000
(96) FM-77L4(CPU MB25260) …… ¥238,000➡¥58,000
(97) FM77AV-40EX セット(FM77AV40EX+FMTV154) …… ¥306,000➡¥148,000
(98) FM-77用漢字ROM(MB22405) …… ¥35,000➡¥12,000

その他

(99) TOSHIBA J3100SL-002(CPU) …… ¥298,000➡¥168,000
(100) TOEI FTC-1208(12インチ0.28ドット4000文字CRT) …… ¥129,800➡¥42,000
(101) I/ODATA P10-9234G-2ME(2MB増設RAMボード) …… ¥50,000➡¥28,000
(102) MELCO HB-1000(1MB増設RAMボード) ……新品 ¥34,800➡¥18,000
(103) MIDORI LittleB(20MBHDDユニット/J3100用) …… ¥125,000➡¥68,000
(104) アイテック ITH-320S(20MBハードディスクユニット) …… ¥125,000➡¥87,000
(105) STAR TR-24F(10インチ24ドット熱転写漢字プリンターFM用) …… ¥68,800➡¥28,000
(106) STAR TR-24PC(10インチ24ドット熱転写漢字プリンターPC用) …… ¥68,800➡¥28,000
(107) YOKOKAWA LPR-24T(10インチ24ドット漢字プリンター) …… ¥138,000➡¥38,000
(108) YOKOKAWA LP-510(15インチ24ドット漢字プリンター) …… ¥175,000➡¥5,800
(109) EPSON PC-286L H10N(CPU) ……新品 ¥468,000➡¥298,000

パソコンプラザ OCT オクト

オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00～9:00/日曜・祭日PM7:00

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273

案内図



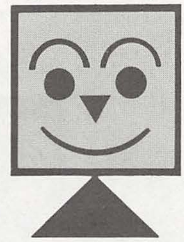
店頭セール実施中

全国通販・電話一本で、ハイ即納

OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回～60回)頭金ナシOK!
- ▶ボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK!(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由! オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

オクト セレクテッドシステム



OCT-1 蒲田 OPEN

夏って好きだナ!! だから 思っ切り遊んじゃおっと!!
超低金利ハッピークレジットをご利用ください。

NEC PC-88フェア! これでカンペキ。組合せ自由!!

(送料¥2,000)

PC-8801FE



- ●PC-8801FE
- ●PC-KD855
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥198,800
特価¥129,000

PC-8801MA2

- ●PC-8801MA2
- ●PC-KD855
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥237,800
特価¥157,000

PC-98DO

★98と88のソフトが1台で楽しめるマルチピューター!!
- ●簡単なスイッチ切替で、98モードと88モードに!
- ●98ソフトと88の多彩なホビーソフトを利用できる!
- ●1MB5インチFDD2基内蔵!!
- ●98VM11プラスMA2の魅力!!

NEW PC-98DO



- ●PC-98DO
- ●PC-KD855
- ●MD-2HD10枚
- ●マウス
- ●ゲームパック

定価合計¥367,800
超特価¥251,000

MITSUBISHI XC-1498C NEW



- ●0.28mmドットピッチ
- ●4050文字
- ●カラー
- ●アナログ

ディスプレイ変更の場合……+¥7,000

★上記セットでディスプレイ変更の場合

●CU-14FD	+¥13,000	●PC-TV353	+¥33,000
●CU-14GD	+¥6,000	●PC-TV455	+¥63,000
●CMT-147H	+¥12,000	●PC-KD863G	+¥54,000
●PC-KD863S	+¥40,000	●PC-KD854N	+¥10,000
●PC-TV454	+¥57,000	●CU-21CD	+¥58,000

を、加算して下さい。

TVが見れる14インチディスプレイ!!

SHARP CZ-860D(BK)



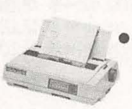
定価¥92,200
- ●14インチカラー
- ●4050文字
- ●TVチューナー内蔵

ディスプレイ変更の場合……+¥27,000

PC-88シリーズ用 プリンター コーナー (ケーブル・A4熱転写用紙100枚付)

送料¥1,000

NEC PC-PR101TL3



- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●普通紙、OHPシートハガキ印字OK

(定価¥69,800) **特価¥50,000**

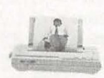
EPSON AP-550PC



- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●連続用紙の使用もOK!(トラクタ別売)
- ●ハガキ～B4縦まで印字OK!!

定価¥69.800 **特価¥47,000**

STAR TX-24CL



- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●7色カラー印字
- ●コピー用紙、ハガキにも印字OK!

(定価¥69,800) **特価¥44,000**

- ◉STAR CX-2410 (定価¥79,800) ……特価¥57,000
- ◉BROTHER M-1224P/X (定価¥79,800) NEW……特価¥52,000
- ◉EPSON AP-800PC (定価¥99,800) ……特価¥69,000
- ◉NEC PC-PR150V (定価¥89,800) ……特価¥65,000

アプリケーションソフト (送料¥500)

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
PI	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥28,000
SHOGUN 2	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥34,800	¥25,000
ユーカラart88	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥30,000	¥21,000
ユーカラチャート	グラフィック	5D/5HD	¥24,000	¥18,000
88CARD	データベース	5D/5HD	¥28,000	¥21,000
Kid 88	グラフィック	5D	¥25,000	¥19,000
Kid VA	グラフィック	5HD	¥28,000	¥21,000
880Term	通信	5D	¥9,900	¥9,900

周辺機器 (送料¥500)

商品名(型番)	内容	定価	特価
PC-8801-11	サウンドボード(MA/FA)	¥19,800	¥15,900
PC-8801-23	サウンドボードII(MKII)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-24	サウンドボードII(FH/MH)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-17	ビデオアートボード	¥49,800	¥39,900
PC-8872	マウス	¥9,800	¥7,900
TN-MOUSE88	マウス	¥7,800	¥4,500
OMRON MD-1200AII	モデム	¥24,800	¥16,000
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥9,500	¥8,000

ゲームソフトALL 25%off セットでどうぞ! 安いゾー

お知らせ ※7月11日(火)、12日(水)は連休とさせていただきます。※掲載の価格は6/1現在です。まずはお電話にてご確認下さい。

※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。

オクトで始まるパソコンワールド。店頭にて、ゲームソフト25%OFF!!(税別)超低金利ハッピークレジットをご利用ください。

誌上ショッピング
全国通信販売の
ベストパートナー

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5－1－6周ビル3F

パソコン&周辺機器 (送料1個口につき1,000円/消費税込み)

PC-9801 RA2	PC-9801 RX2	PC-9801 VM11	PC-9801 ES2	PC-9801 EX2	PC-9801 UV11
PC-9801RA2 定価¥498,000	PC-9801RX2 定価¥398,000	PC-9801VM11 定価¥328,000	PC-9801ES2 定価¥448,000	PC-9801EX2 定価¥348,000	PC-9801UV11 定価¥265,000
PC-KD854N 定価¥84,800	PC-KD854N 定価¥84,800	PC-KD854N 定価¥84,800	PC-KD854N 定価¥84,800	PC-KD854N 定価¥84,800	PC-KD854N 定価¥84,800
セット特価 ¥409800	セット特価 ¥328000	セット特価 ¥294000	セット特価 ¥383000	セット特価 ¥309800	セット特価 ¥246000

PC-98DO	PC-88 VA3	PC-88 VA2	PC-8801 MA2	PC-8801 FE	FM TOWNS
PC-98DO 定価¥298000	PC-88VA3 定価¥398,000	PC-88VA2 定価¥298,000	PC-8801MA2 定価¥168,000	PC-8801FE 定価¥129,000	FMTOMNSモデル2 定価¥538,000
PC-KD854N 定価¥84800	PC-KD863G 定価¥138,000	PC-KD863G 定価¥138,000	PC-KD863G 定価¥138,000	PC-KD854N 定価¥84,800	
セット特価 ¥273000	セット特価 ¥385000	セット特価 ¥312000	セット特価 ¥217800	セット特価 ¥147000	セット特価 TELにて

パソコンその他

商品	特価
PC-9801LX2	特価¥328,000
PC-9801LV22	特価¥276,000
PC-9801RX4	特価¥398,000
PC-286VF	特価 TELにて
PC-286VS	特価¥286,000
PC-286LE	特価¥268,000
PC-286LS	特価¥358,000
PC-286X	特価¥328,000
FS-A1WX	特価 ¥56,800
HB-F1XDJ	特価 ¥56,800
PC-8801MH(中古品)	特価 ¥89,800
PC-8801MA2(新品同様)	特価¥109,800
PC-9801RX2(未使用品)	特価¥268,000
PC-KD854N(新品同様)	特価 ¥49,800
M-1724P(未使用品)	特価 ¥59,800

モニター&プリンター

商品	特価
XC-1498C(0.28㎜ドット)	特価 ¥54,800
PC-KD854N	特価 ¥56,800
PC-KD863S	特価 ¥84,800
PC-KD863G	特価 ¥99,800
PC-TV353	特価 ¥69,000
PC-TV454	特価 ¥89,800
PC-TV455	特価¥103,000
PC-PR201G	特価¥103,000
PC-PR101G2	特価 ¥99,800
PC-PR101E2	特価 ¥69,000
PC-PR101TL3	特価 ¥56,800
PC-PR150V	特価 ¥76,000
NM-9950II	特価¥118,000
CR-3415CL	特価¥109,800
TX-24CL	特価 ¥49,800

外付&ハードディスク

商品	特価
RE-40(40MB.28ms)	特価¥108,000
RE-80(80MB.28ms)	特価¥138,000
CRC-MH4H(40MB.28ms)	特価¥108,000
CA-80LG(80MB.18ms)	特価¥169,000
CA-44LG(40MB.18ms)	特価¥114,000
CA-428 (40MB.28ms)	特価¥109,000
CA-818 (80MB.18ms)	特価¥183,000
FX-351N(3.5" 1FDD)	特価 ¥33,800
FX-352N(3.5" 2FDD)	特価 ¥45,800
FX-51N (5" 1FDD)	特価 ¥35,800
FX-52 (5" 2FDD)	特価 ¥44,800
KMF-35S(3.5" 1FDD)	特価 ¥37,800
KMF-35TWIN(3.5" 2FDD)	特価 ¥49,800
KMF-535WS(5"と3.5" 2FDD)	特価 ¥63,000
KF-5LV(5" 2HD 1FDD)	特価 ¥48,000

周辺機器

商品	特価
PC-88VA-12	特価 ¥32,800
PC8801-23	特価 ¥32,800
PC-8801-24	特価 ¥32,800
PC-8801-17	特価 ¥40,300
PC-88VA-11K	特価 ¥32,800
PC-9801-26K	特価 ¥21,000
MS-DOS Ver3.3A	特価 ¥16,300
PIO-9234-0.25MF	特価 ¥12,900
PIO-9234G-2MG	特価 ¥45,900
PIO-9X34P-2MG	特価 ¥54,300
PC-9872U	特価 ¥8,500
V-4(98用バスマウス)	特価 ¥2,980
プリンター切替器	特価 ¥8,500
マウス延長ケーブル	特価 ¥1,800
一太郎 Ver.4	特価 ¥48,800

SUPPLY & 周辺機器 (送料1000円 合計金額1万円以下の場合は800円/消費税込み)

No.	商品	特価
1	テクノジャパン SP-340II 40MB.38ms	特価 ¥88000
2	コンピュータリサーチ CRC-MH4 40MB.28ms	特価 ¥93000
3	アクセル FDC-357 オート1 3.5インチ1ドライブ 2HD/2DD自動切換	特価 ¥47000
4	アクセル FDC-358 オート2 3.5インチ2ドライブ 2HD/2DD自動切換	特価 ¥63800
5	アクセル FDC-57 オート1 5インチ1ドライブ 2HD/2DD自動切換	特価 ¥49800
6	アクセル FDC-58 オート2 5インチ2ドライブ 2HD/2DD自動切換	特価 ¥64800
7	キャラベル PC98M17 98VFを98VM仕様にするIFカード	特価 ¥38,800
8	アクセル FM-1コンサート+ PC-9801-26Kコンパチ	FM-1 特価¥15,000 / FM-1コンサート+ 特価¥23800
9	エス・エス・イー サウンドオーケストラ PC-9801-26K上位コンパチ	特価 ¥21,300
10	OAタップ ノイズフィルター付 手元集中スイッチ付 電源6個、コード2m	特価 ¥9,980
11	XE-1PRO	特価 ¥8,450
12	XE-1ST	特価 ¥4,650
13	コンピュータ切替器 本体2台・プリンター1台	特価 ¥8,500
14	モニター切替器 本体2台・モニター1台	デジタル用 特価¥8,500 / アナログ用 特価¥10,500
15	キーボードカバー オールキー独立タイプ 98V, 286V, 88FH以降の3タイプ	特価 ¥2,500
16	キーボードカバー X68用	特価 ¥2,500
17	MS-1 マウスポケット付 98・286用	特価 ¥3,980
18	MS-88 マウスポケット付 88シリーズ用	特価 ¥4,980
19	エッグマウス A.MSX・77AV用 B.98・286用	特価 ¥4,800
20	マウスパッド	特価 ¥1,600
21	モニタースタンド 360度回転式 14・15インチ用	特価 ¥3,500
22	マクセル 10枚1箱	5"2HD 特価¥1,480
23	ノーブランド 10枚1箱	5"2HD 特価¥800 / 5"2D 特価¥500
24	ノーブランド 10枚1箱	3.5"2HD 特価¥2,500 / 3.5"2DD 特価¥1,450
25	フロッピーディスククリーナー 3.5インチ・5インチ	特価¥1,000
26	フロッピーケース A.5インチ 100枚収納 B.3.5インチ80枚収納	特価 ¥1,500
27	データホルダー 300×218(㎜)	特価¥3,800
28	机上ラック 530(幅)×400(奥)×598(高)㎜	特価 ¥10,000

お問合せ
ご注文は ☎03-785-7855 受付時間 AM11:00▶PM7:00
日曜定休(祭日営業) FAX:03-781-7055

安心と信頼で奉仕するSeiwaのパソコンライフシステムをご利用下さい!!

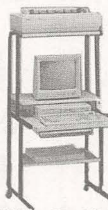
特選パソコンDESK (送料1個につき1000円/消費税込み)

注番BM-1



特価 ¥10,600
600(幅)×600(奥)×670(高)mm パソコン＆ワープロ両用タイフ(オーバートウフテーフ別売¥7000)

注番BM-2



Ⓐ特価 ¥15,600
Ⓑ特価 ¥19800
マウステーブル付
620(幅)×700(奥)×1265(高)mm 中間棚板3段階調節可能

注番BM-3



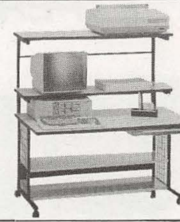
特価 ¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm 上から二番目の棚板は高さか100・165・395 の3段階に調節可能 コンセント2個付

注番BM-4



特価 ¥30800
1100(幅)×780(奥) 850～1200(高) 上段棚板は50mm間隔て高さの調節可能 キャスター付

注番BM-5



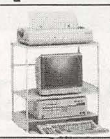
特価 ¥39,600
引き出しユニット付
1200(幅)×750(奥) 1215～1315(高)mm キャスター付

注番BM-6



Ⓐ 特価 ¥9,300
Ⓑ 特価 ¥13,000
(ヒジカケ付)

注番BM-7



特価 ¥17,000
624(幅)×400(奥)×660(高)mm キーボードテーブルはスライド式てハンドレスト付

新作ゲームSOFT (送料1本400円、2本700円、3本以上1000円/消費税込み)

タイトル	価格	機種
ア行		
アグニの石	¥7,020	MSX2
麻生澪のセクシーパズル	¥7,020	SR
アドヴァンスト・ファンタジアン	¥7,020	88/X1
アップルクラブ1～2	¥3,420	SR
P-TYPE	¥7,020	X68
〃	¥6,570	MSX
アフターバーナー	¥8,280	X68
イーグル・ストーン	¥5,220	98V/88/X1/X68/MSX2
イースII	¥7,020	98/SR/X1t/AV/MSX2Ⓓ
囲碁2	¥13,320	98
イシュラル	¥5,580	X1
維新の嵐	¥8,820	98/88/VA
維新の嵐・CD付	¥10,980	98/88/VA
韋駄天いかせ男 1～3	¥6,120	MSX2Ⓓ
いろはにほへと	¥6,120	98V/88/X1/X68/AV/MSX2
インサイダース	¥8,820	98
インビテーション	¥8,820	TOWNS
ヴァルナ	¥7,020	SR
WIZARD98	¥15,120	98
WIZARDきゃら	¥12,420	98
WIZARD88	¥11,520	88
ヴェイクス	¥7,020	SR
美しき獲物たち4～6	¥3,600	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
エクザイルII	¥7,920	98/SR/MSX2
FMパナアミューズメント	¥7,020	MSX
F-1スピリット3Dスペシャル	¥6,120	MSX＋
F-15ストライクイーグル	¥7,020	98/88
〃	¥5,220	MSX2Ⓓ
F-16ファイティングファルコン2	¥8,820	98V
エボリューション	¥8,820	TOWNS
エンジェル・ハーツ	¥6,120	98V/88
エントフューラー	¥6,120	98V/88/X1/X68/AV/MSX2
お嬢様くらぶ	¥6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
おちゃめなゆうれい	¥6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
小野由美のジャンピングクエスト	¥7,020	88
カ行		
カインドゥ・ギャルズ	¥6,120	98/88/X68/MSX2
ガウディ・バルセロナの風	¥8,820	88
カオスエンジェル	¥7,020	MSX2Ⓓ
からいかあまいかしょっぱいか	¥6,120	88
カラテカ	¥5,850	98
ガルフォース・怒濤のカオス	¥7,020	X68
ガルフ・ストリーム	¥7,920	98/88
機動戦士ガンダム	¥6,120	88/MSX2Ⓓ
GALナンパ大作戦	¥6,120	MSX2Ⓓ
GALWARSきゃぴきゃぴるん	¥6,120	SR
きまぐれオレンジロード	¥7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
銀河	¥7,020	98/88
〃	¥6,120	MSX2
銀河英雄伝説	¥7,920	98/88
ギングオブマジック	¥7,920	98
クイズ勝手に成ジャン	¥6,120	98/88/MZ25/MSX2Ⓓ
ロ説きかた教えます	¥6,120	98/88/X1/X68/MSX2Ⓓ
首斬り館	¥7,920	MSX2Ⓓ
クライシス	¥7,920	88
グランドマスター	¥8,820	98V/X68
クリムゾン2	¥7,020	88
クリスタル・ドリーム	¥7,020	88
クレアスター	¥8,820	98
グレイテストドライバー	¥7,020	MSX2Ⓓ
源平討魔伝	¥7,020	X68
ゴーファーの野望	¥5,220	MSX
極道陣取り	¥6,120	88/X1/77/MSX2
コスモスクラブ	¥7,920	98/88/MSX2
琥珀色の遺言	¥8,820	98/SR/X1t/X68/AV/MSX2
小林愛のどきどきラリー	¥7,020	SR
ごらくいん	¥6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
魂斗羅	¥5,520	MSX2Ⓡ
サ行		
サーク	¥7,920	98/88
サイオブレード	¥7,920	98/SR/X1t/AV/MSX2Ⓓ
西国の覇者	¥6,480	98
サイバーシティー	¥8,820	TOWNS
早乙女学園入学案内	¥4,320	98/88/X1/X68/MSX2
殺意の接吻	¥5,220	98/88/X1/X68/77
〃	¥6,120	MSX2Ⓓ
ザ・キングオブシカゴ	¥11,520	X68
ザ・スーパーラスベガス	¥11,520	98/X68
サバッシュ	¥7,020	SR
ザ・ファイルマスター	¥13,320	98
〃	¥11,520	88/X1/X68/77
〃	¥7,920	MSX2Ⓓ
サルベーション	¥7,020	98V/88/X1/MSX2
三国志	¥13,320	98/88/X1/X68/77/MZ25
〃	¥11,520	MSX2Ⓓ
時空の花嫁	¥7,020	98/88/MSX2
自己中心派2	¥7,020	98
自己中心派3	¥6,120	SR
死体置場で夕食を	¥8,820	98/88/MSX2
シャティ	¥7,920	88/X1
少女遊戯	¥7,020	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
ジンギスカン	¥8,820	98/88/X1/X68/77/MSX2Ⓓ
新10倍カートリッジ	¥5,220	MSX
水滸伝	¥8,820	98/88/X1t
水滸伝・CD付	¥10,980	98/88/X1t
スーパー大戦略	¥7,200	SR/X1t
〃	¥7,920	98/X68/MSX2Ⓓ/TOWNS
スターシップランデブー	¥7,020	SR/MSX2Ⓓ
スタートレーダー	¥7,830	98/88
スティルソードFor Adult	¥4,320	SR
スナッチャー	¥7,920	SR
〃	¥8,820	MSX2Ⓓ
スペースハリアー	¥7,020	SR/X1
シャッフルパック・カフェ	¥7,020	98
シュヴァルツシルト	¥11,520	98
〃	¥8,820	88/MSX2Ⓓ
シュヴァルツシルトII	¥8,820	98
セーラー服美少女図鑑1～6	¥3,420	98V/SR
ゼビウス	¥6,120	MSX2Ⓡ
千之ナイフ・迷宮の魔少女	¥7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
ソーサリアン	¥8,820	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン追加シナリオ1～3	¥3,420	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン・ユーティリティー	¥3,420	98/SR/VA/X1t
ソフトでハードな物語2	¥7,020	X68
タ行		
大海令	¥11,520	98V/X68
大戦略II SP	¥7,920	98
大戦略III	¥8,820	98V
太平洋の嵐DX	¥13,320	98/VA
太平洋の嵐パワーアップキット	¥5,220	98/VA
田代まさしのプリンセスがいっぱい	¥6,120	MSX2Ⓓ
墜天使KYOUKO	¥7,020	98/88/X1/X68
ダ・ビンチ	¥6,120	88/X1/77
ダブルイーグル	¥8,550	98V
たんば	¥6,120	98/SR/X1/AV/MSX2
〃	¥7,020	X68
中華大仙	¥6,120	MSX2Ⓓ
超番外図鑑＋	¥7,020	98/88/X68
ちょっと名探偵	¥6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
ディガンの魔石	¥7,920	MSX2Ⓓ
〃	¥9,000	88
D.C.コネクション	¥7,920	88
ティル・ナ・ノーグII	¥8,820	98
デス・ブリンガー	¥8,820	98/VA/X68
テトリス	¥6,120	98/88/X1/X68/77/MSX2Ⓓ
デュアルターゲット	¥7,020	MSX2Ⓓ
〃	¥7,920	98/X68
テラクレスタ	¥6,120	MSX2Ⓡ
デリンジャー	¥7,920	98/SR/MSX2Ⓓ
テレホンクラブストーリー	¥7,020	88
電脳将棋	¥8,820	98V
天使たちの午後番外II	¥7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
天使たちの午後II美奈子	¥7,020	98/SR/X1/AV/MSX2Ⓓ
天使たちの午後III	¥7,920	98/88/MSX2
ドーム	¥8,820	98/88/X1/X68/MSX2Ⓓ
東京女子高生セーラー服1～3	¥4,320	98V/SR/MSX2Ⓓ
東京女子高制服図鑑1～3	¥7,020	98/88/X1t/X68/MSX2
ドキドキシャッターチャンス	¥4,320	98/88
ドラグーンアーマFORアダルト	¥5,220	98
ドラゴン	¥6,120	SR/MZ25
ドラゴンスピリット	¥7,920	X68
ドラゴンバスター	¥6,480	98V
トリトーンファイナル	¥8,820	X68
どろろ	¥7,920	SR
トワイライトゾーン2	¥7,020	98/88/X1/MSX2Ⓓ
トワイライトゾーン3	¥7,020	88
ナ行		
熱血高校ドッチボール部	¥7,020	X68
信長の野望・全国版	¥8,820	98/88/X1/X68/77/MZ25
〃	¥7,920	MSX2Ⓓ
信長の野望・戦国群雄伝	¥8,820	98/88/X1t
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,980	98/88/X1t
ハ行		
パーソナル・ミュージシャンPC88	¥10,800	SR
ハード・グラフィックス(総集編)	¥5,220	98V/SR/77/MSX2Ⓓ
はぁちゃけあやよさん	¥3,420	98/88/MSX2
ハイドライドIII SV	¥7,020	98V
牌の魔術師	¥5,220	MSX2Ⓡ
パチプロ伝説	¥5,220	MSX2Ⓡ
パックマニア	¥7,020	X68
花の清里	¥7,020	98V/SR/MSX2Ⓓ
花札放浪記	¥6,120	X68
バビロンの黄金伝説	¥4,410	88
バランスオブパワー	¥11,520	98V/MSX2Ⓓ 98V
パワーリーグ	¥7,020	X68
パワフルまあじゃん2	¥7,020	98/SR/X1t/X68/MSX2
ヒストリーオブエルスリード	¥8,820	X68
美少女コントロール	¥6,120	MSX2
美少女写真館III	¥6,120	98/SR/MSX2Ⓓ
媚少女NORIKO	¥7,020	98/88/X1/X68
ビデオクイーンをさがせ	¥6,120	98/88
白夜物語	¥7,020	SR/X1/77/MSX2Ⓓ
〃	¥8,820	98/X68
ビリヤードきゃぴきゃぴるん	¥7,020	98V/SR
ファーストクイーン	¥7,920	98V/VA
ファミリースタジアム	¥6,120	VA
ファンタジーIII	¥8,820	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
V/STOLファイター	¥7,020	MSX2Ⓓ
ふぇありいている	¥4,320	MSX2Ⓓ
〃	¥7,020	98V/SR
PUPPET SHOW	¥3,600	98/88/X68/MSX2Ⓓ
プライベートスクール	¥6,120	98/88/MSX2
ブラックウイング	¥7,020	88/X1
プリントショップII	¥17,820	98/VA
フルスロットル	¥7,920	X68
ブレイカー	¥7,020	MSX2
プロヴィデンス	¥7,020	88
ベトナム1968	¥8,820	98V
ぺんぎんくんWARS2	¥6,120	MSX2Ⓓ
ボスコニアン	¥6,120	X68
ポッキー	¥6,120	MSX2
〃	¥7,020	98/SR
ほっとMILK	¥4,320	MSX2Ⓓ
〃	¥7,020	98V/SR
Hopper	¥4,320	MSX2Ⓓ
ホテルウォーズ	¥8,820	X68
ホワッツ・マイケル	¥7,020	98/88/MSX2Ⓓ
マ行		
マーダークラブDX	¥7,020	X68
マイト&マジック2	¥8,820	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
麻雀狂時代スペシャル	¥6,120	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
〃	¥7,020	X68
麻雀悟空	¥6,120	98/88/X1/AV/MSX2Ⓡ
〃	¥7,020	X68
麻雀大会	¥8,820	98
麻雀武蔵	¥8,820	98
牧本千幸のメランコリー	¥7,020	88
魔剣士KUMIKO	¥7,020	98/88/X1/X68
マジカルハウス	¥6,120	88
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	¥6,120	98/88/X1
魔浄理子	¥7,920	88
〃	¥8,820	98V
マスター・オブ・モンスターズ	¥6,120	MSX2
〃	¥7,200	SR/X1t
Mrプロ野球	¥8,820	98V/SR
ミッド・ガルツ	¥8,820	98V
ミッド・ガルツA－B	¥7,020	88
ミッド・ガルツ デュアルサイド	¥11,520	88/MSX2
三つ目がとおる	¥7,020	MSX
夢幻戦士ヴァリスII	¥7,920	88
名監督II	¥8,820	98/X68
めいず君	¥5,220	98/88/MSX2Ⓓ
めぞん一刻完結編	¥7,020	98/88/X1/77/MSX2Ⓓ
〃	¥8,820	X68
モンモンモンスター	¥6,120	MSX2
ヤ行		
やりたい放題	¥5,220	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
やりたい放題2	¥6,120	98V/88/X1/X68/AV/MSX2
遊兎伝	¥7,020	98V
幽霊君	¥6,120	MSX2Ⓡ
雪の国クルージュ	¥7,920	X68
ラ行		
ライトニングバッカス	¥7,020	SR
〃	¥7,380	98
〃	¥8,820	X68
ラストターゲット	¥7,020	SR
ラストハルマゲドン	¥7,020	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
〃	¥8,820	X68
ラプラスの魔	¥7,020	MSX2Ⓓ
ラルフ	¥11,520	88
リーチフォーザスターズ	¥8,820	98V
リップスティックADV	¥6,120	98/SR
リトルバンパイア	¥6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
リングマスター	¥7,020	98V
リングマスターII	¥7,020	98V
レイドッグ2	¥6,120	MSX2＋
ローグ・アライアンス	¥8,820	98
ロードス島戦記	¥8,820	98/VA

新作ソフトで発売が遅れた場合、商品入荷次第お送りしますのでしばらくお待ち下さい。

〈お申し込み方法〉

現金書留
申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。
送り先:東京都品川区旗の台5-1-6周ビル3F

銀行振込 (ゲームソフトはご遠慮下さい。)
お電話の上、下記までお振込み下さい。
太陽神戸銀行 旗ノ台支店 普通:3304231 聖和ライフサービス
ご入金確認後至急商品をお送りします。

注意
沖縄・離島の送料は、ゲームソフトを除いて別料金になります。

無料見積り
購入予定の①商品名②メーカー名③定価をハガキに書いてお送り下さい。ハードからソフトまで無料見積りいたします。
※当社の広告は全て消費税込の価格で掲示しております。

書留申込BM8月号

フリガナ		
住所 〒		
名前	昭和 年 月 日生 才	TEL( ) —
使用機種	メディア5"・3"・ROM/2D・2DD・2HD/MSX・MSX2	
商品名または DESK注番 2 ③	ソフト名 ① ② ③	

中古ソフト高価買取中!!

相場は定価の5～20%です。98/88/新作等を送ってください。折り返しこちらよりお電話を差しあげます。

1,980円コーナー

ダイレス	MSX2 ROM
ガーリーブロック	MSX2 ROM
虚空の牙城アシュギーネ	MSX2 ROM
復讐の炎アシュギーネ	MSX2 ROM
ピクトリアスナインⅡ高校野球編	MSX2 ROM
アメリカンサッカー	MSX2 ROM
ドルイド	MSX2 ROM
迷宮神話	MSX2 ROM

〈PC88シリーズ〉

商品名	価格	割引価格
コスモスクラブ	8.800	8.300
ピュア	6.800	6.400
ヴァルナ	7.800	7.350
ガウディ(HD専用)	9.800	9.200
サーク	8.800	8.400
パバットショウ	4.000	3.300
YSⅢ	8.700	8.100
プロビンデンス	7.800	7.350
クリスタルドリーム	7.800	7.350
はっちゃけあやよさん	3.800	3.650
プライベートスクール	6.800	6.400
ハイパーニア	8.800	8.300
スタートレイダー	8.700	8.200
デリンジャー	8.800	8.400
バーニングポイント	8.600	8.100
アダルティーヌ番外編	6.800	6.400
マスターオブモンスターマップコレクション	4.800	4.550
美しき獲物たちⅣ	4.000	3.750
超番外制服図鑑	7.800	7.350
ミッドガルツSIDE A	7.800	7.350
ウルティマⅠ	6.800	6.400
バーニングポイント	8.600	8.100
クリムゾンⅡ	7.800	7.350
ミッドガルツSIDE B	7.800	7.350
What's Michael?	7.800	7.350
スネークキャンプ	7.800	7.350
ポッキー	7.800	7.350
デスプリンガー(VA専用)	9.800	9.200
ドキドキシャッターチャンス	4.800	4.500
#1女子高生パート2	3.000	2.800
#2看護婦編	3.000	2.800
#3バスガイド編	3.000	2.800
天使たちの午後Ⅱ(番外編)	7.800	7.350
アドバンストファンタジアン	7.800	7.350
水龍士Ⅱ	7.800	7.350
マイトアンドマジック2	9.800	9.200
少女遊戯	7.800	7.350
テレフォンクラブストーリー	7.800	7.350
戦国群雄伝	9.800	9.200
白夜物語	7.800	7.350
花の清里	7.800	7.350
セーラー服美少女図鑑#1～#6	3.800	3.650
ソーサリアン	9.800	9.200
ソーサリアン追加シナリオ	3.800	3.650
戦国ソーサリアン	3.800	3.650
ピラミッドソーサリアン	3.800	3.650
スターシップランデブー	7.800	7.350
サイオブレード	特8.800	7.150
美しき獲物たちⅤ	4.000	3.750
新九玉伝	8.800	8.400
ファミスタ88(VA専用)	6.800	6.400
今夜も朝までパワフル麻雀Ⅱ	7.800	7.350
維新の嵐(VA専用)	9.800	9.200
Mr.プロ野球	9.800	9.200
太平洋の嵐DX(VA専用)	14.800	13.800
太平洋の嵐パワーアップキット(VA専用)	5.800.	5.400
テトリス(VA専用)	6.800	6.400
テトリス	6.800	6.400
ディアブロ	6.800	6.400
いかせ男	6.800	6.400
プロジェクトA子Ⅱ	2.800	2.900
とらわれペンギン	2.800	2.900
エクザイルⅡ	8.800	8.300
ライトニングバッカス	7.800	7.350
自己中心派3	6.800	6.400
ウィザードリィ4	12.800	11.950
怨霊戦記	9.800	9.200
水滸伝	9.800	9.200
琥珀色の遺言	9.800	9.200
スナッチャー	8.800	8.400
銀河英雄伝	8.800	8.400
リップスティックADV	6.800	6.400
なぎさの館	7.800	7.350
サバッシュ	7.800	7.350
ヴェイグス	7.800	7.350
ときめきスポーツギャルⅡ	5.800	5.500
ときめきスポーツギャルⅢ	5.800	5.500
マスターオブモンスターズ	7.800	7.350
スタークルーザー	7.800	7.350
アップルクラブ	3.800	3.550
アップルクラブⅡ	3.800	3.550
(別売データ①～⑩)	各1.500	1.550
維新の嵐88用	9.800	9.200
カインドギャルズ	6.800	6.400
魔浄理子	8.800	8.400
スーパー大戦略88	8.000	7.450
天使たちの午後2	7.800	7.350
ソープランドストーリー	7.800	7.350
エントフェーラー	6.800	6.400
スーパー大戦略マップコレクション	4.800	4.550
水龍士	7.800	7.350

〈PC98シリーズS"2DD/2HD〉

商品名	価格	割引価格
イーヴルストーン	5.800	5.400
ガンシップ	11.800	10.700
スタートレーダー	8.700	8.200
デュアルターゲット	8.800	8.400
スターコマンド	9.800	9.200
DCコネクション	9.800	9.200
ピュア	6.800	6.400
ローグアイランス	9.800	9.200
YSⅢ	8.700	8.100
ドラグーンアーマー	5.800	5.400
リングマスター2	7.800	7.350
ライトニングバッカス	8.200	7.650
時空の花嫁	7.800	7.350
大戦略Ⅲ	9.800	9.200
はっちゃけあやよちゃん	3.800	3.650
What's Michael?	7.800	7.350
霧のカトレア	7.800	7.350
パイレーツ	9.800	9.200
プロダクションマネージャー	9.800	9.200
Super大戦略	8.800	8.400
信長の野望戦国群雄伝	9.800	9.200
ポッキー	7.800	7.350
マイクロミュージッシャンAset	18.000	14.850
プリントショップⅡ	19.800	16.350
戦国群雄伝	9.800	9.200
水滸伝	9.800	9.200
ミッドガルツ	9.800	9.200
ファーストクイーン	8.800	8.400
ティルナノーグ2	9.800	9.200
エクザイルⅡ	8.800	8.400
キングオブマジック	8.800	8.400
麻雀武蔵	9.800	9.200
死体置場で朝食を	9.800	9.200
花の清里	7.800	7.350
麻雀狂時代スペシャル	6.800	6.400
維新の嵐	9.800	9.200
テトリス	6.800	6.400
麻雀悟空	6.800	6.400
リップスティックアドベンチャー	6.800	6.400
マイト&マジック2	9.800	9.200
リングマスター	7.800	7.350
シュヴァルツシルト	12.800	11.950
なぎさの館	7.800	7.350
ソーサリアン	9.800	9.200
ソーサリアン追加シナリオ	3.800	3.550
戦国ソーサリアン	3.800	3.550
ピラミッドソーサリアン	3.800	3.550
デスプリンガー	9.800	9.200
エントフェーラー	6.800	6.300
大海令	12.800	11.850
スーパーラスベガス	12.800	11.850
新九玉伝	8.800	8.150
スタークルーザー	7.800	7.350
大戦略ⅡSP	8.800	8.400
白夜物語	9.800	9.200
あっぷるくらぶ	3.800	3.650
あっぷるくらぶ別売データー#1～#5	3.800	3.550
大戦略Ⅱマップコレクション	5.000	4.650
ビリヤードきゃぴきゃぴるん	7.800	7.350
アクロジェット	7.800	7.350
自己中心派	7.800	7.350
Mrプロ野球	9.800	9.200
フォトクラブ	6.800	6.400
今夜も朝までパワフル麻雀2	7.800	7.350
グランドスラムVol2	12.000	11.150
蒼き狼と白き牝鹿	9.800	9.200
めぞん一刻完結編	7.800	7.350
麻雀大会	9.800	9.200
カインドゥギャルズ	6.800	6.400
マイト&マジック	9.800	9.200
少女遊戯	7.800	7.350
銀河英雄伝	8.800	8.400
クレアスター	9.800	9.200
天使たちの午後Ⅱ	7.800	7.350
天使たちの午後Ⅱ(番外編)	7.800	7.350
第4のユニットⅡ	7.600	7.050
A列車で行こうⅡ	12.800	11.850
麻雀武蔵	9.800	9.200
ロードス島戦記	9.800	9.200
太平洋の嵐DX	14.800	13.800
太平洋の嵐パワーアップキット	5.800	5.400
琥珀色の遺言	9.800	9.200

〈XIシリーズ〉

商品名	価格	割引価格
アドヴァンストファンタジアン	7.800	6.500
テトリス	6.800	6.400
トリトーン2	9.800	9.200
戦国群雄伝	9.800	9.200
水滸伝	9.800	9.200
マイト&マジック2	9.800	9.200
美しき獲物たちⅤ	4.000	3.750
エグザイル(turbo専用)	8.800	8.400
今夜も朝までパワフル麻雀2(turbo)	7.800	7.350
琥珀色の遺言(turbo)	9.800	9.200
ソーサリアン(turbo)	9.800	9.200
ソーサリアン追加シナリオ(turbo)	3.800	3.550
戦国ソーサリアン(turbo)	3.800	3.550
ピラミッドソーサリアン(turbo)	3.800	3.550
スタークルーザー(turbo)	7.800	7.350
なぎさの館	7.800	7.350
サイオブレード(turbo専)	8.800	8.400
リボルティーⅡ	7.800	7.350
マスターオブモンスターズ(turbo専)	8.000	7.450
白夜物語	7.800	7.350
アークティック(X1 turbo)	5.800	5.400
スーパー大戦略(turbo専用)	8.000	7.350
マイト&マジック	9.800	9.200
天使たちの午後Ⅱ	7.800	7.350
めぞん一刻完結編	7.800	7.350

〈X68000〉

商品名	価格	割引価格
R-TYPE	7.800	7.350
SUPER大戦略	8.800	8.750
エントフェーラー	6.800	6.400
スタークルーザー	8.800	8.400
ジンギスカン	9.800	9.200
マイトアンドマジックブック2	9.800	9.200
エルスリード	9.800	9.200
ライトニンウバッカス	9.800	9.200
まじかるぽっくす	4.800	4.500
今夜も朝までパワフル麻雀Ⅱ	7.800	7.350
デス・プリンガー	9.800	9.200
ラスト・ハルマゲドン	9.800	9.200
ウォーニング	7.800	7.350
フルスロットル	8.800	8.400
三国志	14.800	13.300
カサブランカに愛を	7.800	7.350
マーダークラブDX	7.800	7.350
第4のユチット	6.800	6.400
パワーリーグ	7.800	7.350
サンダーフォースⅡ	9.800	9.200
麻雀狂時代SP	7.800	7.350
琥珀色の遺言	9.800	9.200
道化師殺人事件	7.800	7.350
A列車で行こう2	12.800	11.850
テトリス	6.800	6.400
信長の野望(全国版)	9.800	9.200
マイト&マジック	9.800	9.200
ダブルヴィジョン	5.800	5.400
花札放浪記	6.800	6.400
大海令	12.800	11.850
太平洋の嵐DX	14.800	13.800
めぞん一刻SP	9.800	9.200
キングオブシカゴ	12.800	11.850
ウルティマⅣ	9.800	9.200
太平洋の嵐DX	14.800	13.800
ウォーニング	7.800	7.350
信長の野望全国版	9.800	9.200
いろはにほへと	6.800	6.400
源平討魔伝	7.800	7.350
スペースハリア	6.800	6.400
殺意の接吻	5.800	5.400
麻雀悟空	7.800	7.350
熱血高校ドッチボール部	7.800	7.350
ドラゴンスピリット	8.800	8.400

MSX2 ALL20%OFF月間

商品名	価格	割引価格
ファンタジーゾーンⅡ	6.800	5.500
カオスエンジェルス	7.800	6.500
ファンタジーⅢ	9.800	8.050
ディスクステーション	1.940	1.940
時空の花嫁(MSX2/D)	7.800	6.500
ブレイカー(MSX2/D)	7.800	6.500
デュアルターゲット(MSX2/D)	7.800	6.500
デリンジャー(MSX2/D)	8.800	7.250
パックマニア(MSX2/D)	6.800	5.700
スーパーレイドック	6.800	5.700
レイドック2	6.800	5.700
天九牌	6.800	5.700
モンモンモンスター	6.800	5.700
今夜も朝までパワフル麻雀	7.800	6.500
刑事大打撃	6.800	4.900
スナッチャー	9.800	8.050
美しき獲物たちⅥ	4.000	3.750
マスターオブモンスターズ	6.800	5.700
エグザイルⅡ	8.800	7.250
Super大戦略(Disk)	8.800	7.250
牌の魔術師	5.800	4.800
サイコワールド	6.800	5.700
ウイグマンSP	7.800	6.500
少女遊戯	7.800	6.500
ゴーファーの野望	5.800	4.850
トリトーンⅡ	9.800	8.050
華三眩	6.800	5.700
天使たちの午後Ⅱ	7.800	6.500
天使たちの午後番外編Ⅱ	7.800	6.500
サイオブレード	8.800	7.250
美しき獲物たちⅤ	4.000	3.750
ガンダム	6.800	5.700
スターシップランデブっ	7.800	6.500
白夜物語	7.800	6.500
中華大仙	6.800	5.700
フォトクラブ	6.800	6.500
FMパナアミューズメント	7.800	6.500
ソープランドストーリっ	6.800	5.700
きまぐれオレンジロード	7.800	6.500
お嬢様クラブ	6.800	6.700
なぎさの館	7.800	6.500
エグザイル	8.800	7.250
コナミゲームコレクションVol1～Vol4	4.800	4.000
スナッチャーMSX2	9.800	8.050
グレイテストドライバー	7.800	6.500
マイト&マジック	9.800	8.050
麻雀狂時代スペシャル	6.800	5.700
カインドギャルズ	6.800	5.700
激突ペナントレース	5.800	4.850
学園物語	6.800	5.700
めぞん一刻完結編	7.800	6.500
イースⅡ	7.800	6.500

コピーツール

DISK BACK TOOLメシア68K(X68000)	10.300
ニュータイプ88	12.400
ファイルマスター(88orX1)	各10.300
ファイルマスター(MSX)	8.250
天下無敵(MSX2 DISK)	2.100
バックアッププロ68K (X68000)	2.100
ウイザード98	13.400
ウイザード88	10.300

サプライ

ノーブランド3.5"2DD	1.425
ノーブランド3.5"2HD	2.300
88用マウス	4.050
98用マウス	3.650

本誌掲載以外にも、多数の在庫があります。詳しくはTELにて… 052-261-8080

ソフト お申し込み方法

①ご希望の商品名等を注文書に記入して、郵便局にて現金書留でお金といっしょにお送り下さい。(注文書は本誌と同じものであれば、手書き、コピーでもかまいません)
②リストにのっていない商品/機種も多数ありますので、お電話にて確認して下さい。
③送料は1コ¥650、2コ¥450×2、3コ以上¥350×3です。
④わからないことがありましたら(052)261−8080で尋ねて下さい。

注文書

お名前

ご住所
〒

TEL
(　　　　)

MBM 8

お持ちのパソコンの種類
本体名/
テレビ/
プリンター/

注文商品名とフロッピーサイズ

商品名
丸でかこんで下さい。
5"2D、2DD、2HD
3.5"2D、2DD、2HD、
T/B ROM
(　　　　　　　　)

ハード お申し込み方法

- お電話でお申し込み下さい。
- 送金方法
  ①現金書留(上の注文書で送ってネ!)
  ②銀行振込(岡崎信用金庫　瑞穂支店　普通 168041)
  ③代金引替(Telの際お申し付け下さい。代引き手数料が必要です。)

ダイナでは、中古パソコン・中古ソフトを高価にて買取り致しております。

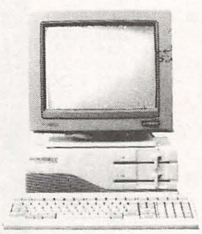
パソコンハウス ダイナ
ソフト部 ☎052-261-8080
ハード部 ☎052-261-7830
〒460 名古屋市中区大須3丁目31-28
A.M.11:00～P.M.8:00(年中無休)



ステップ価格リスト

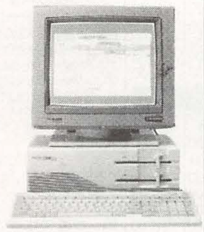
パ ソ コ ン

（NEC）PC-9801RX2



☆398,000 ［　　］円

（NEC）PC-9801RA2



☆498,000 ［　　］円

（NEC）PC-9801EX2



☆348,000 ［　　］円

（エプソン）PC-286VF-STD



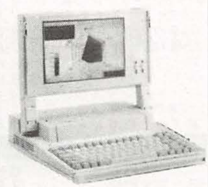
☆298,000 ［　　］円

（NEC）PC-9801LX2



☆448,000 ［　　］円

（エプソン）PC-286LE-STD



☆368,000 ［　　］円

メーカー	機種	定価	価格
NEC	PC-9801VM11	☆328,000	円
エプソン	PC-286LS-STD	☆478,000	円
NEC	PC-9801UV11	☆265,000	円
エプソン	PC-286US-STD	☆268,000	円
エプソン	PC-286VS-STD	☆388,000	円
東芝	J-3100SL-021	☆448,000	円

ディスプレイ

（NEC）PC-KD854N



☆84,800 ［　　］円

（NEC）PC-TV454



☆128,300 ［　　］円

（三菱）XC-1498C

三菱モニター
ドットピッチ0.28



☆99,800 ［　　］円

メーカー	機種	定価	価格
NEC	PC-KD853N	☆118,000	円
NEC	N5913L（G）	☆138,000	円
エプソン	CR-4000	☆ 94,800	円
シャープ	CU-14FD	☆ 74,800	円

プ リ ン タ ー

（NEC）PC-PR101TL3



☆69,800 ［　　］円

（エプソン）VP-2000PC



☆158,000 ［　　］円

（NEC）PC-PR201G



☆158,000 ［　　］円

（エプソン）AP-800PC



☆99,800 ［　　］円

メーカー	機種	定価	価格
エプソン	AP-550PC	☆ 69,000	円
NEC	PC-PR201H3	☆225,000	円
スター	BR-2415	☆ 94,800	円
スター	CR-3415CL	☆148,000	円

マッキントッシュ：パソコン・プリンタ・周辺機器

〈APPLE〉 輸入モデル
Mac Plus
1MB RAM, 1FDD
Keyboard, Mouse
Hyper Card
日本語解説書付
198,000円

〈APPLE〉 輸入モデル
Mac SE/30
40MB HDD内蔵モデル
1MB RAM, 1.44MB FDD
Mouse, Hyper Card
日本語解説書付
580,000円

〈APPLE〉 輸入モデル
Mac SE/30
80MB HDD内蔵モデル
4MB RAM, 1.44MB FDD
Mouse, Hyper Card
日本語解説書付
770,000円

〈APPLE〉 輸入モデル
Mac IIcx
40MB HDD内蔵モデル
1MB RAM, 1.44MB FDD
648,000円

〈APPLE〉 輸入モデル
Mac IIcx
80MB HDD内蔵モデル
4MB RAM, 1.44MB FDD
838,000円

〈APPLE〉 IIcx用
13インチカラーモニター
RGBモニター
118,000円

増設RAMボード
100ns, 1MB×2個
☆108,000 **54,000円**

Mac専用ドライバー
ラム増設に必要
1,700円

〈APPLE〉
イメージライタII
ドットマトリクス式プリンタ
144DPI、A4まで対応
カラー4色対応、ケーブル別売
☆79,800 **59,500円**

〈APPLE〉
イメージライタLQ
ドットマトリクス式プリンタ
216DPI、B4まで対応
カラー7色対応、ケーブル別売
☆266,000 **169,000円**

〈APPLE〉 IIcx用
拡張ビデオカード
1/4ビデオカードと8ビットビデオ
拡張キットを一体化したもの
☆123,000 **80,000円**

〈APPLE〉
標準キーボード **18,000円**
拡張キーボード **28,000円**

〈Raster Obs〉
SE/30カラーボード
解像度切換により
13"、16"、19"モニターに対応
☆$1,895 **238,000円**

〈ペリフェラルランド〉
外付けハードディスクドライブ
PLI 30MB Turbo ☆148,000 **96,000円**
PLI 50MB Turbo ☆181,000 **128,000円**
PLI 90MB Turbo ☆235,000 **188,000円**

〈APPLE〉
レーザーライタIISC
300DPI、A4まで対応
☆499,800 **344,000円**
SCSIケーブル ☆10,000 **8,500円**
SCSIケーブルターミネーター ☆6,000 **4,800円**
セットで!! **357,300円**

メーカー	品名	定価	価格
APPLE	IIcx用 2ページモノクロモニター A4縦2ページ表示	☆399,000	**275,000円**
APPLE	2ページモノクロモニタビデオカード	☆100,000	**79,000円**
APPLE	IIcx用 ポートレイトディスプレイ A4縦1ページ表示	☆199,000	**139,000円**
APPLE	ポートレイトディスプレイビデオカード	☆100,000	**79,000円**
エーアンドエー	Sweet JAM Ver.4.0 輸入モデルのMacを英語OSのまま日本語で使うためのフロントエンド。	☆29,800	**22,000円**
APPLE	システム・8・ケーブル イメージライタ用ケーブル	☆ 6,000	**4,000円**
アクセル	イメージスキャナー SC-3	☆59,800	**44,500円**
アクセル	ビデオキャッチャー VC-2 テレビ、ビデオ等のビデオ出力端子よりSCSI BOXを経てMacに画像取込み。	☆54,800	**39,500円**
APPLE	イメージライタII・カット・シートフィーダ	☆43,000	**29,500円**
Abatone	Inter Fax 1200ボー、コンパチモデム。	☆94,000	**58,000円**

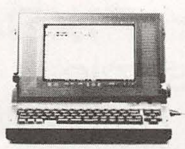
Mac・クレジットのお申し込み
- Mac本体を含むお買上げのみ、審査の上クレジット可能。但し、沖縄県及び島部地域は除く。手数料 1,000円。パターン①～③は7月10日までの利率です。
- パターン① 翌月5日1回払い。パターン② 8月5日と来年1月5日の2回払い。パターン③ 来年1月5日の1回払い。パターン④ 3～30回払い。
- ステップクレジットセンター **0473-95-2611** （12:00～18:00、土・日・祭：休日）までお電話でどうぞ。お支払いは銀行振込。

7月8日号

※価格・送料には消費税は含まれておりません。

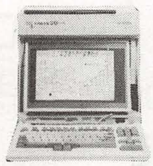
ワープロ

〈東芝〉ルポ95H



☆228,000 円

〈富士通〉オアシス30AFIII



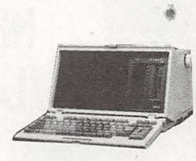
☆228,000 円

〈シャープ〉WD-A700



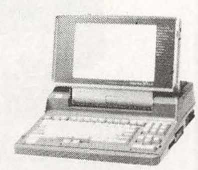
☆218,000 円

〈NEC〉文豪ミニ7HG



☆198,000 円

〈富士通〉オアシス30LX



☆198,000 円

〈ソニー〉PJ-1000



☆178,000 円

〈ナショナル〉パナワード501AI



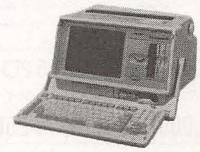
☆165,000 円

〈キャノン〉キャノワードα3 スーパーII



☆148,000 円

〈サンヨー〉SWP-360



☆148,000 円

〈東芝〉ルポ80FX



☆128,000 円

周辺機器（PC98シリーズ対応）

〈コンピュータリサーチ〉CRC-MH4 3.5″40メガ



☆118,000 **74,000円**

〈テクノジャパン〉SP-340II 3.5″40メガ インターフェイス付



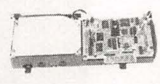
☆115,000 **78,000円**

〈テクノジャパン〉RE-80 80メガ ハードディスク



☆175,000 **129,000円**

〈日本テクサ〉RA-HC40 内蔵型ハードディスク

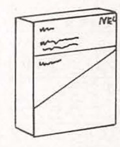


☆138,000 円

メーカー	品名	定価	価格
アイワ	PV-A24MNP5	☆54,800	**41,000円**
オムロン	MD-2400F	☆59,800	**41,500円**
I・O	PIO-9234G-2MG	☆59,000	円
アクセル	FDC-356	☆85,000	**45,000円**
アクセル	FDC-58 オートII	☆98,000	**67,000円**
SNE	MINI-III 3.5″1ドライブ	☆39,800	**26,000円**
メルコ	EMJ-2000 2MB	☆79,800	**59,000円**
オムロン	HS-7R イメージスキャナー	☆39,800	**27,500円**
アクセル	SC-1 108㎜ワイドスキャナー	☆29,800	**19,500円**
アクセル	MS-1 バスマウス	☆ 6,800	**2,950円**
NEOS	MS-50L	☆ 5,800	**3,700円**
東京ニーズ	TN-98B	☆ 5,800	**2,950円**
Just	一太郎 5″2HD	☆58,000	円
ロータス	ロータス 1.2.3 PLUS	☆98,000	**58,000円**

MS/DOS

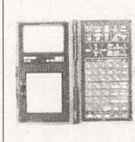
〈NEC〉PS98-015-HMW



☆18,000 **13,500円**

電子手帳

〈シャープ〉PA-8500



☆28,000 円

パソコンラック

〈エニックス〉ED-50 640×700×1260(mm)



☆29,800 **14,500円**

フロッピー

	5″2D	5″2HD	3.5″2DD	3.5″2HD	8″2D
ノーブランド	33円	57円	87円	178円	
3M	115円	98円	210円	385円	240円
マクセル	102円	105円	210円	380円	235円
TDK	110円	116円	190円	360円	

店頭販売は10枚単位・通信販売は100枚単位

① お申し込みは お電話で

受付時間/12:00〜18:00（年中無休）

ステップ テレホンセンター **03-253-8800**(代)

●価格、納期、送料をご確認ください。（送料1ヶ口 500円。沖縄・離島は別料金）

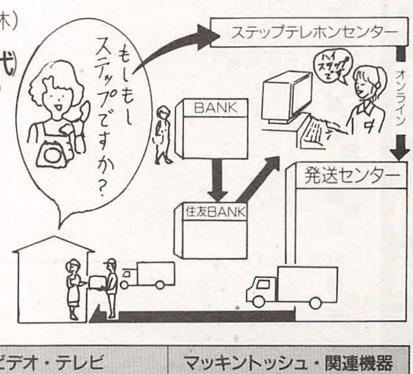
●銀行に備えつけの振込用紙に下記のようにご記入ください。

振込銀行	種目	口座番号
住友銀行 数寄屋橋（すきやばし）支店	当座	243243

② ご入金は 銀行振込で

口座名義	電話	住所
㈱ステップ	03-253-8800	東京都千代田区外神田3-16-17

※電信扱いでお振込みください。ご入金確認後に商品を発送いたします。
振込手数料はお客様負担となります。



- お申し込み日より7日以内にご入金が無い場合はキャンセルとなります。
- 予定の納期迄にお届け出来ない場合、返金させて頂くか、更にお待ち頂くことがあります。
- お客様のご都合による解約・変更は受付致しません。 ●お買上げ金額には3%の消費税がかかります。

24時間テレホンサービス

最新価格をテープにてご案内しております。

パソコン・ワープロ	ビデオ・テレビ	マッキントッシュ・関連機器
0473-97-1180	0473-97-1183	0473-98-2268

ステップ

●テレホンセンター（通信販売部）	〒101	東京都千代田区外神田3-16-17	（年中無休）
●行徳店	〒272-01	千葉県市川市行徳駅前4-7-10	（火・水定休）
●西葛西店	〒134	東京都江戸川区西葛西6-22-23	（火・水定休）
●秋葉原店	〒101	東京都千代田区外神田3-6-16 秋本ビル1F	（火・水定休）
●渋谷店	〒150	東京都渋谷区宇田川町11-6 シロタビル6F	（火・水定休）

1,000万人のファミコンユーザーたちへ

アイ　パーソナルファミコンプログラミングツール　ライン

I-Line PC　新発売

今までのファミコン用プログラミングツールはソフト会社へのみ販売されていました。
これが今だに一般ユーザーのなかにファミコンプログラマーが増えない原因となっています。
I-ラインは、パソコンを使ってファミコンプログラムをつくれる低価格の、一般ユーザーのためのツールです。
I-ラインは、ひらかれたプログラミング環境をつくるために生まれました。

必要機器構成

- ●ファミリーコンピューター、ディスクシステム
- ●I-ライン98用－プリンターケーブル、MS-DOS、日本語N88 BASIC(MS-DOS用)
- ●I-ライン88用－プリンターケーブル

I-ラインPC98用(5"HD 3.5"HD／5"2DD 3.5"DD)・88用

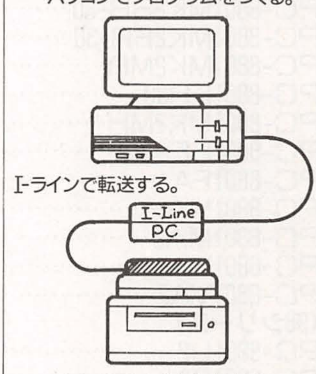
●モニタープログラム「タイニーモニター」と転送プログラム「I-ラインドライバ」、オペレーションマニュアルが標準セットです。

定価￥9,800

問い合せ資料請求は **06-633-9812**

内容紹介

- ●I-ラインPCはハードウェアです
- ●I-ラインPCに付属のタイニーモニターは、ファミコン用のモニターソフトです
- ●I-ラインPCは、パソコンとファミコンだけでファミコンソフトがつくれます
- ●I-ラインPCは、パソコンのキーボードを使ってプログラムをつくれます
- ●創世機ファミーをお使いの方は、ファミコンのフルサイズメモリを使用できます



元気一発!! アイ・ツー リサイクルシステム

特報 アイ・ツーなら、送料がタダなんです。

アイ・ツーへ中古商品を送る場合は、その時かかった送料を当社で返金します。
返金方法は、商品の買取金額に送料分をプラスしてお支払いします。
「パソコンを売りたいけど、持っていくのが重くて…」という方！ 送料は当社が払いますので、どんどん送ってきて下さい。

お願い

- ●買取り価格が1000円以下のハードと、ソフトはタダにはなりません。
- ●売買が成立しなかった場合は、送料をお支払いできませんので、着払い発送はおやめ下さい。

大好評 PC98/88➡X68000への大交換セールはまだ続く!!

たとえば、PC9801VX21から、X68000プロへ換えるならビックリ差額 **￥3,000でOK**

98・88シリーズどちらでも、交換します。くわしくはTELでどうぞ!!

君もこの夏はX68ユーザーにならないか？

(下の表を見てネ)

アイ・ツーの中古ハード&ソフトは、安い!!

証明1. 3%不用！

消費税3%は、すべて当社で負担します。3%ナシでお買い求め下さい。

証明2. 中古ソフト100円より!!

アイ・ツーの中古ソフトは100円より販売しています。この他に1,000円均一コーナー等もありますので、お早目にご来店下さい。

(買取　下取価格表)

買取品	買取金額	差額: CZ602C X68000エキスパート	CZ652C X68000プロ	PC9801RA2	PC9801RX2	FMタウンス モデル1セット
PC9801VX21	￥220,000	￥ 40,000	￥ 3,000	￥128,000	￥ 48,000	￥178,000
PC9801VX2	￥190,000	￥ 68,000	￥ 25,000	￥160,000	￥ 80,000	￥210,000
PC9801VM21	￥180,000	￥ 70,000	￥ 30,000	￥170,000	￥ 88,000	￥215,000
PC9801VM2	￥150,000	￥100,000	￥ 60,000	￥198,000	￥120,000	￥250,000
PC8801MA	￥ 85,000	￥170,000	￥120,000	￥268,000	￥188,000	￥315,000
PC8801MH	￥ 70,000	￥190,000	￥140,000	￥278,000	￥198,000	￥330,000
PC8801FA	￥ 75,000	￥180,000	￥130,000	￥270,000	￥195,000	￥330,000
PC8801FH	￥ 60,000	￥198,000	￥150,000	￥288,000	￥210,000	￥340,000

●完備品を基準にしています。●この価格に消費税は含まれていません。



■営業時間 AM10:00～PM7:30



■営業時間 AM10:00～PM7:00



■営業時間 AM11:00～PM8:00

銀行振込の場合は、各店に銀行口座No.を必ずお問い合わせ下さい。

通販窓口 東京03－258-1198 258-3539

通販窓口 名古屋052－263-1198 263-1225

通販窓口 大阪06－649-7881 649-0810

年中無休

Information & Interface 株式会社アイ・ツー

大阪店／〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012代
名古屋店／〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-263-1198代
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-1198代

シャレた広告ページではありません！とにかく中身で勝負です！


秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で
24年の信用!!
AUDIO VIDEO COMPUTER
AVCフタバ
☎03(253)7661
至新宿
電波ビル
外堀通り
リビナ
AVCフタバ電機本社
日通ビル
至神田
中央通り
至上野
秋葉原駅
ヤマギワ
AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3
☎03-253-7661(代)
三菱 XC-1489
超高解像度0.28ドットピッチ14型ディスプレイ
標準価格 ¥99,800
現金特価 ¥54,800
今すぐ もよりの電話から
札幌 011-611-5104
仙台 022-264-3704
新潟 0252-75-4175
名古屋 052-452-3271
大阪 06-311-3931
広島 082-295-6873
福岡 092-481-2494
X68000 PERSONAL WORKSTATION EXPERT
待望の新しい仲間登場!
・高密度実装を象徴するフォルム・マンハッタンシェイプ
・新たな領域をひらく3Mバイトの大容量メモリーを標準装備
・メインメモリーは標準で2Mバイト、最大12Mバイトまで拡張可能
CZ-602C 標準価格¥356,000 (FDDタイプ)
CZ-612C 標準価格¥466,000 (HDDタイプ)
¥AVCフタバ特価
X6800 PERSONAL WORKSTATION PRO
・意表をつくボディコンストラクション、高度な実装技術に裏付けられた新しいスタンダードフォルム
・高度なシステム化への対応を取扇した拡張I/Oスロット4スロット標準装備
CZ-652C 標準価格¥298,000
CZ-662C 標準価格¥408,000
¥AVCフタバ特価
お勧めディスプレイコーナー
組合せは自由、価格はお気軽にご相談下さい。
CZ-602D 標準価格¥99,800 AVC特価 ・0.39mmドットピッチ ・TVチューナー搭載 ・3モードオートスキャン ・チルト台別売
CZ-603D 標準価格¥84,800 AVC特価 ・0.39mmドットピッチ ・TVチューナーなし ・3モードオートスキャン ・チルト台同梱
CZ-612D 標準価格¥118,800 AVC特価 ・0.31mmドットピッチ ・TVチューナー搭載 ・3モードオートスキャン ・チルト台別売
CU-21CD 標準価格¥139,800 AVC特価 ・0.52mmドットピッチ ・TVチューナーなし ・3モードオートスキャン ・チルト台取付不可
NEC PC-9800シリーズ PC-9801RA2
80386と「日本語MSQS/2」更に「日本語MS-WINDOWS/386」を採用。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RA2
標準価格…¥498,000
特価(税別)¥375,000
お支払例 ¥18,993×24回 ¥35,733×12回
(税込み) ¥10,462×48回 ¥13,306×36回
NEC PC-9800シリーズ PC-9801RX2
12MHzノーウェイトの80286を搭載しV30も採用している。メモリー容量は最大11.6MBまで拡張可能。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RX2
標準価格…¥398,000
特価(税別)¥288,000
お支払例 ¥27,436×12回 ¥14,583×24回
(税込み) ¥10,216×36回 ¥8,033×48回
NEC PC-9801EX2
RX2の3.5インチ版しかも小さくFM音源搭載。
NEW
(写真のモニターは別売)
PC-9801EX2
標準価格…¥348,000
特価(税別)¥268,000
お支払例 ¥25,530×12回 ¥13,572×24回
(税込み) ¥9,508×36回 ¥7,476×48回
NEC PC-98DO
VM11と88MAがドッキング! 16ビットと8ビット両方のソフトが使用可能。
PC-98DO
標準価格…¥298,000
特価(税別)¥229,000
お支払例 ¥21,817×12回 ¥11,596×24回
(税引き) ¥8,124×36回 ¥6,388×48回
NEC NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FE
88シリーズの入門機約1300種のソフトウェアを利用でき、ビデオ入力端子付テレビと直結。
(写真のモニターは別売)
PC-8801FE
標準価格‥¥129,000
特価(税別)¥96,000
お支払例 ¥9,148×12回 ¥4,863×24回
(税込み) ¥3,407×36回 ¥2,679×48回
NEC NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA2
こちら88FA/MAの後継機で約1.2倍のコストパフォーマンスを図る、1M FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-8801MA2
標準価格‥¥168,000
特価(税別)¥126,000
お支払例 ¥11,655×12回 ¥6,195×24回
(税込み) ¥4,340×36回 ¥3,413×48回
EPSON PC-286X(STD)
クロック周波数16MHzと高速の80286を初めて搭載し、ノーウェイト動作を可能にした。
PC-286X(STD)・¥438,000
CU-14FD(シャープ)¥84,800
合計………¥522,800
特価(税別)¥398,000
お支払例 ¥36,815×12回 ¥19,568×24回
(税込み) ¥13,705×36回 ¥10,779×48回
PC-286VE(STD)
同社PC-286V後継機で20%処理速度を向上させ、カートリッジ型HDDの搭載を可能にした。
PC-286VE(STD)・¥298,000
CU-14FD(シャープ)¥84,800
合計………¥382,800
特価(税別)¥264,000
お支払例 ¥25,151×12回 ¥13,368×24回
(税込み) ¥9,365×36回 ¥7,364×48回
●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。
パソコンが変わるFM TOWNSが変える!
ビジュアルや音声&サウンド、文字といったマルチデータを利用して、TOwns GEARで簡単にプログラミングしてします。しかもCD-ROMソフトが表現力に応える。
快適な操作で、自分流のパソコンアート。イメージどおりに、グラフィックメイク、サウンドメイク、そしてミュージックメイク&プレイ。
●分割回数は3回~48回まで自由に選べます。
モデル1 標準セット ¥467,800
本体……¥338,000
TOWNSシステムソフトウェア……¥20,000
カラーCRTディスプレイ14……¥89,800
キーボード(JIS/親指選択)……¥20,000
AVCフタバ特価
モデル2 標準セット ¥527,800
本体……¥398,000
TOWNSシステムソフトウェア…¥20,000
カラーCRTディスプレイ14……¥89,800
キーボード(JIS/親指選択)……¥20,000
AVCフタバ特価
メーカー 型番 標準価格 現金特価 20回分割
NEC PC-KD854N(ディスプレイ) ¥84,800 ¥65,000 ¥3,770
PC-KD853N(ディスプレイ) ¥118,000 ¥89,800 ¥5,210
PC-KD863G(ディスプレイ) ¥138,000 ¥104,000 ¥6,030
SHARP CU-14FD (ディスプレイ) ¥84,800 AVCフタバ特価
CU-14GT (ディスプレイ) ¥69,800 AVCフタバ特価
CZ-860D (ディスプレイ) ¥92,200 AVCフタバ特価
ビクター GD-V140 (ディスプレイ) ¥128,000 AVCフタバ特価
三洋 CMT-147L (ディスプレイ) ¥79,800 ¥48,000 ¥2,870
CMT-147H (ディスプレイ) ¥84,800 ¥58,000 ¥3,470
メーカー 型番 標準価格 現金特価
EPSON AP-800PC (48ドット熱転写カラープリンター) ¥99,800 AVCフタバ特価
AP-550PC (24ドット熱転写カラープリンター) ¥69,800 AVC タバ特価
VP-900PC (24ピンカラープリンター) ¥126,000 AVCフタバ特価
VP-2000PC(24ピンカラープリンター) ¥156,000 AVCフタバ特価
VP-135EX (24ピンプリンター) ¥102,,000AVCフタバ特価
SHARP CZ-8PC3 (24ドット熱転写カラープリンター) ¥65,800 AVCフタバ特価
CZ-8PC2 (24ドット熱転写カラープリンター) ¥69,800 AVCフタバ大特価
CZ-8PC4 (48ドット熱転写カラープリンター) ¥99,800 AVCフタバ特価
CZ-8PC8 (24ピンプリンター) ¥152,000 AVCフタバ特価
メーカー 型番 標準価格 現金特価 48回分割
NEC PC-9801ES2 (32bit) ¥448,000 ¥349,000 ¥8,071
PC-98LV22 (ラップトップ) ¥378,000 ¥288,000 ¥8,033
PC-9801LX2 (ラップトップ) ¥448,000 ¥349,000 ¥9,450
EPSON PC-286VSST (16bit) ¥388,000 AVCフタバ特価
PC-286LSSDT(ラップトップ) ¥478,000 AVCフタバ特価
PC-386SDT (32bit) ¥598,000 AVCフタバ特価
Panasonic FS-A1WX (MSX2+) ¥69,800 ¥55,000
SONY HB-F1XDJ (MSX2+) ¥69,800 ¥57,000
三洋 PHC-70FD (MSX2+) ¥64,800 ¥47,400
頭金なし 手軽な電話クレジット。
カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。
納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1~2カ月後から。
低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3~48回。ボーナス併用も可。
完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
AM10時からPM7時まで受付 日曜・祝日も営業
全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)
18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。
※現金価格は税別、分割価格には3%の消費税を含んでます。

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド　〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3９６

電話でのお申込みは

お申し込みはフリーダイヤルで(料金無料)

0120-483290

お問合せは専用ダイヤルで

☎0468-483290

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
(株)メディアショップ ハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方

●商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。

●振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキでお知らせ下さい。

〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945

〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方

●電話かハガキでお申込み下さい。クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC PC-8801MA2



●PC-8801MA2
こんどのPC8801MA2 この高性能、高機能が、僕達の感性になる。

●PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

商品番号 196	一括払価格 222,000円
36回	初回9,500円·7,400円×35回
48回	初回9,200円·5,800円×47回

NEC PC-8801FE



●PC-8801FE
テレビとつなげばすぐに使え手軽な本格パソコンPC-8 FE新登場。

●PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 213,800円

商品番号 197	一括払価格 160,000円
24回	初回8,500円·7,800円×23回
36回	初回8,000円·5,300円×35回

NEC PC-88VA2



●PC-88VA2
ビデオ映像とアニメーションで広がる、新しい映像の世界。

●PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ。

標準価格 416,000円

商品番号 180	一括払価格 324,000円
48回	初回11,600円·8,500円×47回
60回	初回11,600円·7,100円×59回

NEC PC-98DO



●PC-98DO
98DOは98と88のソフトが1台で楽しめる生まれながらのマルチタレントです。

●PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 382,800円

商品番号 231	一括払価格 298,000円
48回	初回11,500円·7,800円×47回
60回	初回12,400円·6,500円×59回

NEC PC-9801RX2



●PC-9801RX2
高速・大容量化で高度なビジネスニーズに応えるオフィスの新・標準機。

●PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 482,800円

商品番号 195	一括払価格 特別価格
48回	初回10,600円·9,900円×47回
60回	初回 8,600円·8,300円×59回

NEC PC-9801UV11



●PC-9801 UV11
A4ファイル大のコンパクトサイズに高度なビジネス機能を凝縮した最新鋭3.5インチ16ビット。

●PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 349,800円

商品番品 178	一括払価格 266,000円
48回	初回 8,500円·7,000円×47回
60回	初回11,200円·5,800円×59回

NEC PC-9801VM11



●PC-9801VM11
確かな実績と豊富なソフト資産を継承。あらゆるオフィス業務を手堅くこなす実力派16ビット。

●PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 412,800円

商品番号 198	一括払価格 315,000円
48回	初回 9,700円·8,300円×47回
60回	初回11,500円·6,900円×59回

NEC PC-9801EX2



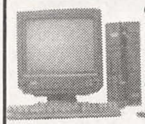
●PC-9801EX2
性能も機能も本格的ビジネス仕様。多彩に使いこなせる3.5インチデスクトップ98。

●PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 432,800円

商品番号 230	一括払価格 336,000円
48回	初回12,800円 8,800円×47回
60回	初回9,900円·7,400円×59回

SHARP X68000 EXPERT



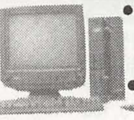
●CZ-602C
ノーブルな機能美が、クリエイターを魅了する。妥協を排したこだわりのX68000。FDモデル。

●CZ-602D
15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 465,800円

商品番号 223	一括払価格 特別価格
48回	初回14,300円·9,900円×47回
60回	初回12,500円·8,300円×59回

SHARP X68000 EXPERT HD



●CZ-612C
ノーブルな機能美が、クリエイターを魅了する。妥協を排したこだわりのX68000。HDモデル。

●CZ-612D
15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 585,800円

商品番号 224	一括払価格 特別価格
48回	初回14,300円·12,600円×47回
60回	初回15,600円·10,500円×59回

SHARP X68000 PRO



●CZ-652C
プロスペックと汎用性を絶妙にバランスさせたX68000。FDモデル。

●CZ-603D
14型カラーディスプレイ

標準価格 382,800円

商品番号 212	一括払価格 特別価格
48回	初回8,700円·8,400円×47回
60回	初回9,500円·7,000円×59回

SHARP X68000 PRO HD



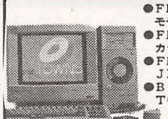
●CZ-662C
プロスペックと汎用性を絶妙にバランスさせたX68000。HDモデル。

●CZ-603D
14型カラーディスプレイ

標準価格 492,800円

商品番号 213	一括払価格 特別価格
48回	初回14,800円·10,700円×47回
60回	初回11,100円· 9,000円×59回

富士通 FM TOWNS



●FMTOWNS-1
モデル1本体
●FMT-DP531
カラーCRTディスプレイ-14
●FMT-KB101
JISキーボード
●B276A010
TOWNSシステムソフトv1.1

標準価格 467,800円

商品番号 214	一括払価格 398,000円
48回	初回11,500円·10,500円×47回
60回	初回 9,600円· 8,800円×59回

富士通 FM TOWNS



●FMTOWNS-2
モデル2本体
●FMT-DP531
カラーCRTディスプレイ-14
●FMT-KB101
JISキーボード
●B276A010
TOWNSシステムソフトv1.1

標準価格 527,800円

商品番号 215	一括払価格 448,000円
48回	初回13,800円·11,800円×47回
60回	初回11,100円· 9,900円×59回

富士通 FM77AV40SX



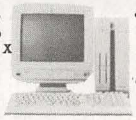
●FM77AV40SX
ビデオ機能が標準装備。編集ソフトもついている。いろいろついて、さらに充実。AV40SX新登場。

●FMTV-155
カラーCRTテレビ-15SD

標準価格 306,600円

商品番号 199	一括払価格 225,000円
36回	初回9,600円·7,500円×35回
48回	初回8,300円·5,900円×47回

SHARP X68000 ACE-HD



●CZ-611C
X68000にHDモデル登場。ますます熱くなる、パーソナルワークステーション。

●CZ-611D
15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 544,800円

商品番号 183	一括払価格 特別価格
48回	初回11,500円·10,500円×47回
60回	初回 9,600円· 8,800円×59回

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
松下	パナソニック	FS-A1WX	69,800	55,000
	パナソニック	FS-A1FX	57,800	46,000
	A1ディスク	FS-FD1A	39,800	34,000
	A1プリンタ	FS-PA1	44,800	38,000
	A1カラーTV	TH14-G1	61,300	51,000
SONY	ヒットビット	HB-F1XDJ	69,800	58,000
	ヒットビット	HB-F1XDMK2	49,800	42,000
	Fディスクドライブ	HBD-F1	36,800	32,000
	カラープリンター	HBP-F1C	49,800	42,000
	カラーディスプレイ	CPS-14F1	60,000	50,000

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
SHARP	カラープリンタ	CZ-8PC3	65,800	53,000
	カラープリンタ	CZ-8PC4	99,800	80,000
	カラーイメージユニット	CZ-6VT1	69,800	56,000
	IMBRAMボード	CZ-6BE1A	38,000	30,500
	MIDIボード	CZ-6BM1	26,800	21,500
NEC	シリアルプリンタ	PC-PR101E2	89,800	68,000
	熱転写プリンタ	PC-PR101TL3	69,800	56,000
	熱転写プリンタ	PC-PR150H	84,800	68,000
	サウンドボードII	PC-8801-24	39,800	34,000
	ビデオアートボード	PC-8801-17	49,800	42,000

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証　全国どこでもアフターケアOK

②全国無料配送　日曜配送可能

③支払回数は　予算に応じ3～36回 ボーナス併用可

④消費税　一括払い価格は、消費税を別途いただきます。分割払い価格は、消費税込みです。

⑤FAXでも注文OK　FAX：0468(48)3273

⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

SHARP X68000 EXEショップ

■SHARP21型 カラーディスプレイテレビCZ-210D　定価179,000円　特価59,800円■

X68000シリーズ ¥288,000より 各種組合せで 大特価!!



発売記念特価で続投!

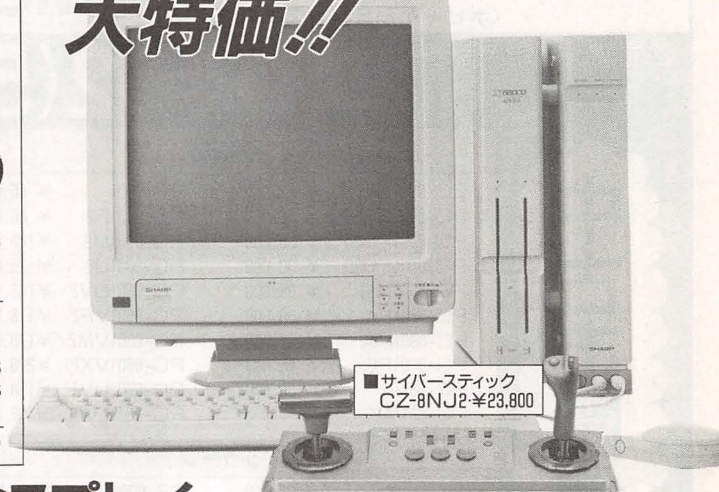
FM TOWNS

〈MODEL 1セット〉①本体FM TOWNS-1(1MB、1FD) ②CRT FMT-DP531(0.38mmピッチ) ③キーボードFMT-KB101(JIS又は親指) ④OS TOWNSシステムソフトウェアV1.1 ⑤本体増設 内蔵マイクロFDドライブ(3.5インチ1MB) ⑥OS MS-DOSエミュレータV1.1

①～⑥計 標準価格¥478,000(消費税別)→**特価¥398,000**(消費税別)

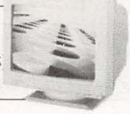
〈MODEL 2セット〉①本体FM TOWNS-2(2MB、2FD) ②CRT FMT-DP531(0.38mmピッチ) ③キーボードFMT-KB101(JIS又は親指) ④OS TOWNSシステムソフトウェアV1.1 ⑤グラフィックツール TOWNS PAINT V1.1 ⑥OS MS-DOSエミュレータV1.1

①～⑥計 標準価格¥538,000(消費税別)→**特価¥448,000**(消費税別)



■サイバースティック
CZ-8NJ2・¥23,800

アイビット特選ディスプレイ



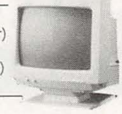
●MITSUBISHI XC-1498C
14型カラーディスプレイ
(0.28mm/PC-98、PC-286/386対応
¥99,800→特価¥59,800



●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800



●シャープCZ-602D
15型カラーディスプレイ
(0.39mm/チルト台付)
新発売¥99,800→特価



シャープ14型カラーディスプレイ
●CZ-14GD(0.39mm/チルト台付)
新発売¥69,800→特価
●CZ-14FD(0.31mm/チルト台付)
新発売¥74,800→特価



●シャープCZ-830D
14型カラーディスプレイ
(アナ・デジ15KHz/24KHz)
¥98,000→特価¥54,800



●富士通ゼネラルDM-405
14型カラーディスプレイ
(2000、アナRGB)
¥67,800→特価¥36,000
対応機種:MSXII、FM77AVシリーズ
21ピン/アナログMSXII対応ケーブルプレゼント!



●シャープCZ-611D
15型カラーディスプレイ
(0.31mmドット)
¥145,000→特価¥100,000



●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイ
(2000/アナ、21ピン)¥89,800
→特価¥58,000/¥48,000

周辺機器も豊富!その他もお問い合せ下さい。

- ●MZ-1R24(1500用辞書ROM)……¥22,000→¥ 6,000
- ●MZ-1R26A(増設RAMボード)……¥15,000→¥12,800
- ●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)……¥13,000→¥10,000
- ●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)……¥13,000→¥10,000
- ●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)……¥32,000→¥10,000
- ●MZ-1R37(630K RAMファイル)……¥34,800→¥28,000
- ●MZ-1P22(24ドット漢字カラープリンター)……¥59,800→¥50,000
- ●MZ-1P27(水平プリンタ)……¥268,000→¥214,000
- ●MZ-1P28(8桁プリンタ)……¥148,000→¥118,000
- ●MZ-1P29(132桁プリンタ)……¥168,000→¥134,000
- ●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……¥17,800→¥ 9,800
- ●MZ-1M01(2000用16ビットボード)……¥78,000→¥ 8,000
- ●MZ-1X30(モデムホン)……¥98,000→¥85,000
- ●CZ-8TM1(モデムユニット)……¥29,800→¥ 6,500
- ●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)……¥49,800→¥39,800
- ●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)……¥99,800→¥75,000
- ●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……¥49,800→¥34,000
- ●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……インタフェイスなし¥30,000
- ●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)……¥35,000→¥29,800
- ●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)……¥69,800→¥57,000

CZ-300F+CZ-3CPM(CP/M V2.2)……特価¥13,000

- ●CZ-31F(CZ-300F増設ドライブ)……¥59,800→¥ 7,000
- ●CZ-8EP(X1拡張ボート)……(代品)¥11,800→¥ 8,000
- ●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198,000→¥168,000
- ●CZ-8PC3(熱転写カラープリンター)……¥65,800→¥52,000
- ●CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)……¥129,000→¥59,800
- ●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥152,000→¥122,000
- ●CZ-8PD3(ドットプリンタ)……¥59,800→¥16,000
- ●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)……¥14,800→¥ 8,000
- ●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……¥33,800→¥28,000
- ●CZ-8BV2(カラーイメージボード)……¥39,800→¥32,000
- ●CZ-8BK2(漢字ROM)……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BK4(第2水準ROM)……¥ 6,800→¥ 5,700
- ●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)……¥24,800→¥19,500
- ●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)……¥14,800→¥ 4,000
- ●CZ-8NJ1(ジョイカード)……¥ 1,700→¥ 1,500
- ●CZ-8NS1(イメージスキャナー)……¥188,000→¥ 特価
- ●AN-8TU(RGBシステムチューナー)……新発売¥33,100
- ●X1シリーズ用キーボード……¥10,000
- ●X1G本体……¥10,000
- ●MZ-2000/2200キーボード……¥10,000
- ●MZ-5500キーボード……¥10,000
- ●CZ-64H(CZ602C、652C内蔵用ハードディスク)……¥120,000→特価
- ●CZ-219SS……¥29,800→¥25,300
- ●C&プロフェッショナルパッケージ……¥58,000→¥49,300

- ●ワープロ春望クリエイティブ(MZ-2500用 3.5")……¥34,800→¥29,000
- ●ワープロ春望クリエイティブ(X1ターボ用2D、2HD)¥34,800→¥29,000
- ●ワープロユーカラK2(X1ターボ用2D)……¥32,000→¥27,000
- ●ビジレス(X1ターボ用)……¥48,000→¥42,000
- ●CZ-8WB51(X1ターボ用BASIC、2D)……¥ 9,800→¥ 3,800
- ●CZ-137Z's STAFF……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14,800→¥12,600
- ●CZ-211LS(CコンパイラPRO-68K)……¥39,800→¥ 特価
- ●CZ-141SF(X1ターボZ ニューベーシック)……¥18,800→¥ 9,800
- ●CZ-128SF(X1 CP/M)……¥ 9,800→¥ 8,500
- ●CZ-3CPM(CP/MV2.2)……¥16,800→¥ 4,800
- ●MZ-6Z001(2500 P.CP/M)……¥16,800→¥14,200
- ●MZ-6Z010(ベーシック)……¥10,000→¥ 8,500
- ●CZ、MZランゲージシリーズ……各¥13,800→¥11,700
- ●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13,800→¥11,700

本体も超特価

- ●シャープCZ-811C……¥ 89,800→¥ 15,000
- ●シャープCZ-820C……¥ 69,800→¥ 16,800
- ●シャープCZ-822C(CP/M付)…¥118,000→¥ 29,800
- ●シャープMZ-2861(チャートUP付)¥383,000→¥大特価
- ●シャープMZ-2520……¥159,800→¥ 78,000
- ●シャープMZ-5511……¥288,000→¥ 45,000
- ●富士通FM77AV-20-2……¥168,000→¥ 79,800
- ●富士通FM77AV-1……¥128,000→¥39,800
- ●富士通FM77AV-2……¥158,000→¥49,800
- ●富士通FM77AV40……¥228,000→¥79,800
- ●富士通FM NEW7……¥ 99,800→¥25,000

MZ-2500用ソフト好評発売中!!

カレードスコープ(第1弾)¥9,800→¥3,000	はーりぃふおっくす……¥7,800→¥3,000
カレードスコープ(第2弾)¥5,800→¥1,000	ムーンチャイルド……¥7,800→¥3,000
探見隊第2弾……¥7,800→¥2,000	レイドック……¥6,800→¥5,000
マーベラス……¥6,800→¥2,000	オービットIII……¥6,900→¥4,000
トリトーン……¥6,800→¥2,000	五月並べ……¥4,800→¥2,000
ザ・ブラックオニキス…¥7,800→¥3,000	F2グランプリー……¥6,800→¥2,000
ザ・ファイヤークリスタル ¥7,800→¥2,000	エキサイト バイク……¥6,800→¥2,000
英雄伝説サーガ……¥9,800→¥2,000	THE、プリントショップ…¥9,800→¥5,000

PC-1360+CE-140P ㊣¥72,800→ **¥25,800**

全国通信販売

北海道から沖縄まで——信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

AIBIT

アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001～3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間:10:00～19:00
●電話受付:20:00迄可
●休日:日曜日
〈御振込先〉富士銀行八王子支店
(普通)1752505
FAX. 0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。 掲載されている商品は全て新品保証付です。 ※本表示価格に消費税が加算されます。

追加! ユーバース ビッグセール

心が動くこの超特価!!

単品でもOK!!です。

新同 PC-9801 RX2 ¥398,000 / XC-1498C ¥ 99,800 ¥497,800
セットで 特価 ¥304,000

新同 PC-9801 RA2 ¥498,000 / XC-1498C ¥ 99,800 ¥597,800
セットで 特価 ¥387,000

PC-98DO ¥298,000 / XC-1498C ¥ 99,800 ¥397,800
セットで 特価 ¥260,000

新同 PC-9801EX2 ¥348,000 / XC-1498C ¥ 99,800 ¥447,800
セットで 特価 ¥292,000

新同 X68000PRO ¥298,000 / CZ603D ¥ 84,800 ¥382,800
セットで ユーバース特価 TELして損ナシ!!

新同 X68000EXPERT ¥356,000 / CZ602D ¥ 99,800 ¥455,800
セットで ユーバース特価 TELして損ナシ!!

掲載の商品価格には、消費税は含まれておりません。

☆2倍お得なこのチャンスをお見逃しなく。☆

中古品高額下取り・買取りフェア——実施中 高額下取り一例（6月15日現在）

PC-9801VX21	¥200,000	PC-9801M2	¥80,000
PC-9801VX2	¥190,000	X68000セット	¥180,000
PC-9801VM21	¥150,000	PC-8801MA	¥60,000
PC-9801VM2	¥140,000	2000文字モニター	5,000～10,000
PC-9801UV21	¥130,000	4000文字モニター	20,000～30,000
PC-9801UV2	¥120,000	プリンター各種	高額下取り中

その他パソコン本体・周辺機器超高額下取り中!!

※買取り価格は変動ある場合がございますので、お電話でまずご確認下さい。

下記掲載価格は、新品同様品の価格です。全商品、新品も新同品と変らぬ安さで販売いたします。TELにてどしどしお問い合わせ下さい。

〈パソコン本体〉	
PC-9801RL/m2	¥530,000
〃 RA2	¥335,000
〃 RX2	¥258,000
〃 VM11	¥230,000
〃 DO	¥208,000
〃 EX2	¥240,000
〃 ES2	¥312,000
〃 UV11	¥193,000
〃 LV22	¥265,000
〃 LX2	¥312,000
〃 F2 (中古)	¥60,000
PC-8801MA	¥99,800
〃 FE	¥92,000
〃 FH	¥68,000
PC-286VF	ユーバース特価
〃 VS	¥270,000
〃 LE	¥258,000
〃 LS	¥338,000
PC-386	¥420,000
X68000PRO	ユーバース特価
〃 PRO-HD	ユーバース特価
〃 EXPERT	ユーバース特価
〃 EXPERT-HD	ユーバース特価
〃 ACE-HD	¥260,000
X-1G／30	¥35,000
〃 F／30	¥29,800
〃 F／10	¥12,800
FM-TOWNS-1S	¥249,000
〃 -2S	¥293,000
その他本体大安売り!!	
〈ディスプレイ〉	
PC-TV455	¥106,000
PC-TV454	¥94,000
PC-TV353	¥74,000
PC-KD854N	¥54,000
PC-KD853N	¥80,000
PC-KD863S	¥88,000
N5913L	¥99,800
XC-1498C	ユーバース特価
CU14FD	¥??,???
CMT147H	¥52,000
CMT147L	¥49,000
CZ-603D	ユーバース特価
CZ-602D	ユーバース特価
CZ-612D	ユーバース特価

FM-DPC433	¥69,800
DM405S	¥33,000
4000文字カラー (中古)	¥38,000ヨリ
2000文字カラー (中古)	¥18,000ヨリ
その他ディスプレイ大安売り!!	
〈プリンター〉	
PC-PR201H3	¥159,000
PC-PR150V	¥75,000
PC-PR150H	¥65,000
PC-PR101TL3	¥53,000
PC-PR102TL3	¥38,000
NM9950 II	¥110,000
VP-2000PC	¥122,000
VP-900PC	¥98,000
AP-800PC	¥78,000
AP-550PC	¥50,000
HG2500+CSF (中古)	¥80,000
M-1724P	¥60,000
CR-3415CL	¥99,000
TX-24CL	¥48,000
BR-2415	¥??,???
BJ-130J(PC)	¥168,000
CZ-8PC4	ユーバース特価
CZ-8PC3	ユーバース特価
その他プリンター大安売り!!	
〈ドライブ〉	
SR-80(80MB)	¥150,000
MC-40S(40MB)	¥110,000
CA-428(40MB内蔵)	¥112,000
CA-818(80MB内蔵)	¥185,000
CA-80LG(80MB)	¥160,000
ぴるど4(40MB内蔵)	¥99,800
PC-HD300	¥670,000
FDC-56N(5"HD2ドライブ)	¥54,000
FX-51N(5"HD1ドライブ)	¥32,800
FX-351N(3.5"HD1ドライブ)	¥29,800
FX-352N(3.5"HD2ドライブ)	¥39,800
KF-5LV(98LV専用)	¥48,000
FDC-357(3.5"自動切替)	¥48,000
FDC-358(3.5"自動切替)	¥62,000
FDC-57N(5"自動切替)	¥49,800
FDC-58N(5"自動切替)	¥65,000
その他ハードディスク大安売り!!	
〈小物〉	
FM-1	¥13,500
CZ-8BS1	¥18,800

2HDドライブケーブル	¥5,800
EM2000	¥49,800
MD-1200A2	¥16,800
MD2400F	¥42,000
切替器各種	¥8,330
AR2415用 512KBバッファ	¥19,800
キーボードカバー	¥2,100
MZ-5Z002	¥980
MZ-6P09	¥980
MZ-1E18	¥980
98マウス200カウント	¥2,500
98マウス300カウント	¥3,280
98マウス400カウント	¥5,980
SHARP小物	15～20%OFF
NEC小物	15～20%OFF
富士通小物	15～20%OFF
VP1000CSF	¥18,000
その他小物大安売り!!	
〈ソフト〉	
アスキー、サムシンググッド、ミルキーウェイ、dBソフト	20%～25%OFF
管理工学、日本マイコン、マイクロソフト	25%～30%OFF
ジャストシステム	25%～34%OFF
東海クリエイト	25%～35%OFF
PCA	20%～30%OFF
ロータス	25%～33%OFF
テクニカルソフト	20%～30%OFF
ライフボード、MSA	15%～25%OFF
その他ソフト大安売り!!	
〈ワープロ〉	
OASYS30LX	¥150,000
OASYS30AF III	¥148,000
文豪ミニ7HG	¥135,000
文豪ミニ7HR	¥208,000
文豪ミニ5HD	¥118,000
ルポ95F	¥128,000
ルポ80FX	¥94,000
ルポ100R (中古)	¥68,000
ES-100	¥123,000
その他ワープロ大安売り!!	

掲載商品は、ほんの一例だけです。その他、ソフトからハード周辺機器まで全商品格安にて販売いたします。

NEC、SHARP、富士通、EPSON、その他、国内メーカー超ディスカウント。

新品パソコンをお求めのお客様には、ユーズドパソコン並の価格で超ディスカウント販売いたします。新品の価格は、誌上での発表ができません。申し訳ございませんが、お電話をお待ちいたします。

●代金引換システム

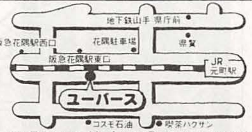
現金払いでお買い上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。

●お申込み方法

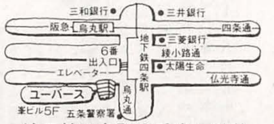




恵美須町駅から徒歩３分



元町駅から徒歩３分（国鉄高架下）



地下鉄四条駅６番出口30秒

電話1本であなたの欲しい商品があなたのもとへ!!あなたの近くのユーバースへお気軽にお電話下さい。

大日本橋阪店 大阪市浪速区日本橋4丁目5の11（椿本ビル2F）
☎(06)631—4016 FAX06(631)8145
振込銀行 太陽神戸銀行 大阪南支店
口座番号 普通口座3135055 (株)ユーバース

神戸店 神戸市中央区元町高架通2の196（モトコー3番街）
☎(078)371—1030
振込銀行 太陽神戸銀行 栄町支店
口座番号 普通口座3301768 (株)ユーバース

京都店 京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673（峯ビル5F）
☎(075)341—1444 FAX075(343)4226
振込銀行 太陽神戸銀行 京都支店
口座番号 普通口座3164309 (株)ユーバース

新企画「赤札市」 タイムサービス

チャンスは朝10:00～12:00 御来店の方のみ!!

毎日、日替りで一商品、限定台数をとびっきりの安さで大放出!!

同業者の方は御遠慮願います。

〈 会員募集のお知らせ 〉

ユーバースの会員が新しくなります。金800円と住所、氏名、電話番号を記入したメモを同封のうえ、現金書留、郵便為替でお近くのユーバースへお送り下さい。特典①会員証発行 ②お得な会報発行 ③会員特別バザール開催予定〈通販も可〉④その他特典がいっぱい ※旧会員の方も上記の方法で再申込みお願いします。

パソコンディスカウント

UBERS

・ユーバース・

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

待望のコントロールBOX
KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

■価格〔KIC-045DX完成品〕

A．ビデオ端子・VHF対応……………………¥34,000
B．RGB21ピン対応…………………………¥28,000
C．A，B両方対応……………………………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

新発売 バージョンアップでますます充実
インターフェイスカード

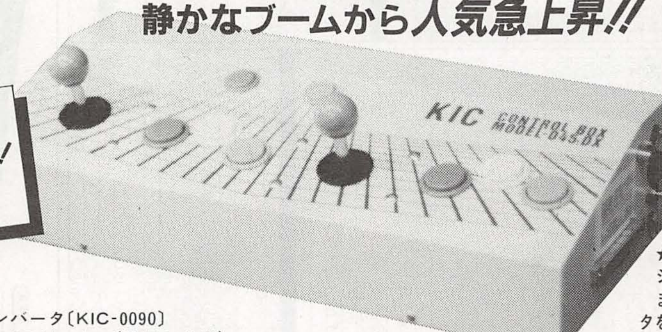
KIC-045DXは、業務用ゲーム基板だけでなく、インターフェイスカードを使用すれば、Fコン・PCエンジン・メガドライブ・X68000他のコントローラとして、アーケードゲームの感覚でプレイできます。

KIC-045DXをお持ちの方は、いつでも新型と同じ機能で楽しめます。詳細はハガキにて当社サービス部までバージョンアップ資料を御請求下さい。

中古ゲーム基板も在庫豊富 3000円より
コントロールBOX用パーツ 各種販売中

New

愛されて30,000時間
静かなブームから人気急上昇!!



本物ゲームが
ステレオになった！
AV感覚満点

ついに実現！
こだわる方へ！
ステレオサウンドで
迫力ある音楽
（ステレオヘッドホン端子付）

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1～2ch)
★寸法：W450×D200×H100%

実用新案申請済

付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕
※Ⓑには付きません。●2スピーカー(ステレオ用) ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き●スイッチング電源／5V7A、＋12V1A、－5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

★ただ今 サマーバーゲン中！

■KIC-045 各タイプの特長（ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます）

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応（TVの1又は2チャンネル）TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります 約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

New ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
KIC-045 組立てフルキット
〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう
組立フルキットにチャレンジ!!
組立てフルキットは各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

恒例サマーバーゲン開催中！
8月13日～8月16日迄、休業致します。

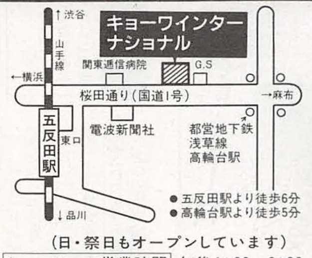
お買い得ゲーム基板、多数揃えてあります。
売切御免、期間中のみの特別大奉仕。

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

展示販売中 ぜひ御来店下さい。

コントロールBOX
KIC-045DX
取扱販売店

地区	店名	電話
中部地区	宇宙堂	052-916-1407
関西地区	テクナート	06-643-7641
九州地区	パワードサービス	092-572-4110



（日・祭日もオープンしています）
ショールーム営業時間 午後1：00～6：00

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京 7-130152）にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★**代金引換えシステム**も御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可詳しくはお問い合せ下さい。

NOVAに技あり、安さあり・・・！

PC98DO

注文No.B-0801

8801FR～MA2高額下取
受付中（詳しくはTelにて）



N E C	PC98DO	¥298,000
三　菱	XC-1498C	¥ 99,800
	定価合計	¥397,800

価格 **269,000円**

初回¥8,840／月々¥4,300×47回／ボ1.6万×8回

PC-8801MA2

注文No.B-0802



N E C	PC8801MA2	¥168,000
サンヨー	CMT147LW	¥ 79,800
	定価合計	¥247,800

特価 **169,000円**

初回¥4,800／月々¥4,800×23回／ボ2万×4回

PC9801EX2/EX4



注文No.B-0803

N E C	PC9801EX2	¥348,000
三　菱	XC-1498C	¥ 99,800
	定価合計	¥447,800

特価 **307,000円**

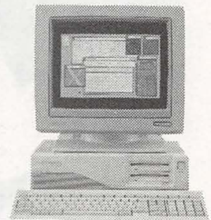
初回¥9,220／月々¥4,800×47回／ボ1.9万×8回

注文No.B-0704
PC9801EX4/XC1498C
定価合計 ¥587,800

特価 **409,000円**

初回¥9,840／月々¥6,500×47回／ボ2.5万×8回

PC9801ES2/ES5



注文No.B-0805

N E C	PC9801ES2	¥448,000
三　菱	XC-1498C	¥ 99,800
	定価合計	¥547,800

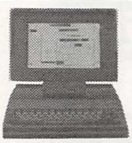
特価 **379,000円**

初回¥6,840／月々¥6,100×47回／ボ2.3万×8回

注文No.B-0706
PC9801ES5/XC1498C
定価合計 ¥737,800

特価 **509,000円**

初回¥12,640／月々¥8,100×47回／ボ3.1万×8回



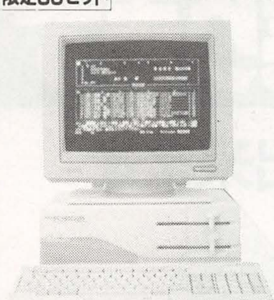
注文No.B-0807	注文No.B-0808	注文No.B-0809	注文No.B-0810	注文No.B-0811
NEC PC9801LX2	NEC PC9801LX4	NEC PC9801LX5	NEC PC9801LV22	エプソン PC286LE STD-N
¥448,000	¥588,000	¥638,000	¥378,000	¥368,000
特価 ？？？円	特価 ？？？円	特価 ？？？円	特価 ？？？円	特価 ？？？円

ノバ情報機器
NOVA情報機器

日本一の品揃え

PC-9801VMII

限定30セット　注文No.B-0812



N E C	PC9801VM11	¥328,000
三　菱	XC-1498C	¥ 99,800
	定価合計	¥427,800

特価 **287,000円**

クレジット 回数	頭金	初 回	2回目以降
36	0	12,705	9,600×35
48	0	9,120	7,500×47

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801RX2

限定30セット　注文No.B-0813



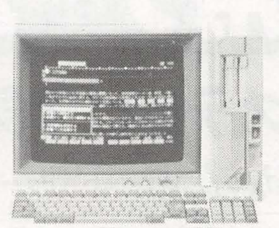
N E C	PC9801RX2	¥398,000
三　菱	XC-1498C	¥ 99,800
	定価合計	¥497,800

特価 **315,000円**

クレジット 回数	頭金	初 回	2回目以降
36	0	11,725	10,600×35
48	0	11,500	8,200×47

PC-9801UVII

限定30セット　注文No.B-0814



N E C	PC9801UVⅡ	¥265,000
三　菱	XC-1498C	¥ 99,800
	定価合計	¥364,800

特価 **239,000円**

クレジット 回数	頭金	初 回	2回目以降
36	0	10,385	8,000×35
48	0	9,740	6,200×47

PC-9801RA2

注文No.B-0815



N E C	PC9801RA2	¥498,000
三　菱	XC-1498C	¥ 99,800
	定価合計	¥597,800

特価 **415,000円**

クレジット 回数	頭金	初 回	2回目以降
36	0	14,225	14,000×35
48	0	15,300	10,800×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

表示価格には消費税は含まれておりません。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合（商品在庫をご確認ください）
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。

振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金0319436ノバ情報機器

●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

●クレジットをご利用いただく場合
3～60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

新品・中古パソコン多数品揃え!

中古パソコン高価に買取り致します。

他店より高い場合値引き致します。

全国通販

全品保証付
初期不良は交換します。(一週間以内)

新品ソフト特価!!

☎06-644-0554
電話受付10:00～7:30

新品超特価コーナー日本一!

NEC9801、エプソン286シリーズ……………………とにかく安い.!!
(一例) PC9801RX2→247,000、PC9801VM11→219,000円
PC9801UV11→182,000円、PC286VF-STD→212,000円
PC9801DO→208,000円
X68000、ソフト、周辺機器………どこよりも安くします。一度電話してね。
(一例) X68000PRO＋専用モニター……………………276,000円
X68000EXPERT、X68000PRO……………………特価です。
X68000 ACE HD……………………234,000円
FMタウンズ、ソフト、周辺機器……………㊙特価お問い合わせ下さい。
(一例) FMタウンズ モデル2セット
本体＋モニター＋キーボード＋OS＋その他一式……355,000円
各社モニター、プリンター……………………ビックリプライス!
(一例) KD854N・52,000円、KD863S・78,000円、
PC TV353・63,000円、PC TV454・81,000円、
PC TV455・88,000円、PR201G・95,000円、
VP2000PC・109,000円、VP900PC・90,000円、
AP800PC・71,000円、CR3410・70,000円、CR3415・94,000円
AP550PC・48,000円、CZ8PC3・47,800円、CZ8PC4・73,000円
PC8801FE、PC8801MA2……………………85,500円、114,000円
PC8801FA、PC8801MA……………………95,000円、100,000円
サウンドボードII、PC9801-26K……………………29,800円、18,900円
PC9801、PC8801用マウス……………………3,700円
X1Gモデル30＋RFコンバーター……………………24,800円
X1用FM音源ボード、CZ52F……………………18,000円、15,000円
PCエンジン、セガメガドライブ……………………15,800円、14,800円
FS-A1FX、FS-A1WX……………………39,600円、49,800円
※広告の価格には消費税は含まれていません。

中古コーナー

中古機種	買取り価格	販売価格
タウンズセット(モデル2は4万円高)	200,000	250,000
ファミコン	4,500	7,800
ディスクシステム	1,500	3,800
PCエンジン用CDロムI/F付	32,000	39,000
PCエンジン	9,000	12,800
セガメガドライブ	9,000	12,800
データーレコーダー	1,000	3,500
漢字プリンター	TELで	特価
ソフト・ゲーム他	TELで	定価の半額

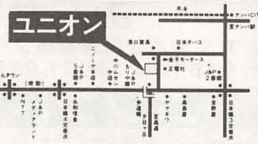
中古機種	買取り価格	販売価格
9801RX2(RA2は7万円高)	205,000	225,000
9801VX2(VX21は1万円高)	190,000	205,000
9801UX21	180,000	195,000
9801CV21	165,000	180,000
9801UV11	155,000	170,000
9801LV22、PC286LE	200,000	220,000
9801LV21、PC286L-N	150,000	170,000
9801VM2(VM21は2万円高)	150,000	170,000
9801UV2(UV21は5千円高)	125,000	140,000
9801VF2	88,000	108,000
9801M2	100,000	120,000
9801F2	50,000	68,000
98LTモデル(モデル11は5千円高)	45,000	65,000
PC286VSTD(VEは1万円高)	145,000	165,000
PC88VA(VA2は4万円高)	100,000	115,000
8801MA(MA2は3千円高)	74,000	90,000
8801FA	70,000	84,000
8801MH	63,000	75,000
8801FH30、FE	60,000	72,000
8801MR	40,000	58,000
8801FR30(SRは3000円高)	40,000	56,000
8801mkII30	12,000	28,000
PC PR101TL	15,000	32,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット(HDは3万円高)	210,000	250,000
MSX2 FS-A1、HB-F1	4,000	9,000
MSX2 FS-A1F、HB-F1XD	13,000	20,000
MSX2＋FS-A1WX、HB-F1XDJ	27,000	40,000
MSX2用ディスクドライブ	14,000	21,000
X1 ターボZII	60,000	78,000
X1 ターボIII(Zは1万円高)	35,000	54,000
X1 ターボII	32,000	49,000
X1 ターボ30	30,000	45,000
X1F20	7,000	15,000
X1ターボ用純正モニター	28,000	42,000
X1用FM音源ボード	7,000	16,000
CZ503F	7,000	15,000
FM77AV20(40は1万円高)	22,000	35,000
FM77AV2	14,000	26,000
FM77L2、L4	12,000	22,000
FMTV151(152は4,000円高)	24,000	40,000
PC9801用 サウンドボード	5,000	13,000
PC TV352	40,000	50,000
PC KD854	25,000	40,000
PC KD862(863Sは6千円高)	30,000	48,000
200ラインカラーモニター	7,000	18,000
400ラインカラーモニター	20,000	30,000

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

広告の商品はほんの一例です。その他多数格安にて販売中です。お問合せ下さい。

■お振り込み先
近畿銀行
日本橋支店
普通0347632
パソコンショップユニオン



パソコンショップ ユニオン
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。
夜間受付(PM8:30～10:00)
TEL.0724-44-1781
FAX. 06-644-5954
スタッフ募集!

NEW-HITソフトを格安全国通販

PC-8801シリーズ

各8,980円維新の嵐, 戦国群雄伝, 水滸伝, ソーサリアン, ジンギスカン, ロードス島戦記(VA), マイト&マジックII, シュヴァルツシルト, 神の聖都, ファンタジーIII, 琥珀色の遺言, ガウディ(バルセルナ), ウイザードリイI・II・III, ローグアライアンス, 各7,980円イースIII, D・Cコネクション, キューティハニー, 夢幻戦士ヴァリスII, 妖獣機甲兵, サーク, 天使達の午後III, コスモスクラブ, スタートレーダー, スナッチャー, 銀河英雄伝説, ファーストクイーン(VA), 各7,100円, クリムゾンII, ミッドガルツA, B, ラストハルマゲドン, イース・II, R-TYPE(VA), アークス, ライトニングバッカス, ハイドライド3, ウイングマンSP, めぞん一刻完結編, ジーザス, スタークルーザー, 花の清里, 時空の花嫁, ヴァルナ, ディレクター物語, 白夜物語, 気まぐれオレンジロード, サバッシュ, ヴェイグス, スターシップランデブー, アドバンストファンタジアン, ワールドゴルフII, 水龍士II, 銀河, クリスタルドリーム, ホワッツマイケル, 探偵団X, ごくらく天国, なぎさの館, 天使たちの午後・II, 番外・II, ポッキー, ビリヤードきゃぴきゃぴるん, まあじゃん2, やじうまペナントレース, F-15ストライクイーグル, バブルガムクライシス, 死霊戦線II, 展望台, 各6,180円フォートレス, 天九牌, テトリス, リップスティックアドベンチャー, カインドゥギャルズ, 韋駄天いかせ男, 機動戦士ガンダム, たんば, お嬢様くらぶ, ビデオクィーンをさがせ(データ集3,480円), 麻雀狂時代SP, 自己中心派・2・3, 上海, シルフィード, エンジェルハーツ, 天地を喰う, ピュア, 恐怖の館, プライベートスクール, うる星やつら, めぞん一刻, ウォーニング, ファイナルロリータ, 各5,300円めいず君, ザ・コックピット, 各3,680円美しき獲物たちパート1～6, アップルクラブ1・2, (データ集1～10各1,380円) 各3,480円はっちゃけあやよさん, 各4,400円スティルソードforアダルト, コリンピック, どきどきシャッターチャンス, マスターオブモンスターマップ, 各7,480円アンジェラス, ローズポーション, 各7,300円マスターオブモンスター, スーパー大戦略, 各2,780円ザ・FOCUS, リップスティック1～5, 各11,500円バランスオブパワー, ウイザードリイ4, ミッドガルツ, LALF, 9,100円ディガンの磨石, 各13,500円三国志, 太平洋の嵐DX(VA),

PC-9801シリーズ

各8,980円信長の野望, 戦国群雄伝, 水滸伝, クレアスター, D・C・コネクション, ティルナノーグII, ジンギスカン, ライトニングバッカス, 維新の嵐, トリトーンII, マイト&マジックII, ソーサリアン, リーチ・フォー・ザ・スター, F-16ファイティングファルコンII, ロードス島戦記, 白夜物語, ミッドガルツ, 琥珀色の遺言, スターコマンド, シュヴァルツシルトII, ウイザードリイI・II・III, 大戦略III, 天化統一, 電脳将棋, 麻雀武蔵, 麻浄理子, ローグアライアンス, 各7,980円スーパー大戦略, アランティア, サーク, 大戦略IISP, ファーストクイーン, 銀河英雄伝説, サイオブレード, 南海の死闘, スタートレーダー, 各7,100円ハイドライドIIISV, 実践ビリヤード, 展望台, 探偵団X, 秦始皇帝, スタークルーザー, やじうまペナントレース, ラストハルマゲドン, イース, ポッキー, 時空の花嫁, リングマスターI・II, 銀河, シャッフルバックカフェ, アークス, 自己中心派1・2, 遊兎伝, F-15ストライクイーグル, ディレクター物語, 各6,180円リップスティックAD, テトリス, たんば, プライベートスクール, めぞん一刻, お嬢様くらぶ, カインドゥギャルズ, ファイナルロリータ, 天九牌, エンジェルハーツ, テストドライブ, ピュア, 各11,500円シュヴァルツシルト, 大海令, A列車で行うII, ウイザードリイIV, 囲碁「大将位」, バランスオブパワー, ザ・スーパーラスベガス, 囲碁定石大将, AI囲碁II, ザ・キングオブシカゴ, 各3,480円ソーサリアン追加シナリオ1～3, 5,300円ドラグン・アーマーFORアダルト 各13,500円三国志, 囲碁II, 7,480円アンジェラス, 9,100円森田将棋II, 10,750円ガンシップ, 8,750円ダブルイーグル, ダーク・レイス, 各49,800円一太郎Ver4.2, 花子Ver2, 25,900円TURBO・CV2.0, 33,800円忍者3, 29,500円遊・名人, 24,300円まいと～く(Ver1・2, 96,800円ミュージくん+マイクロミュージシャンAセット, 121,000円ミュージくん+BALLADE, 28,800円毛筆ワープロJr34,500円忍者3, 各3,180円ミュージくんデータ曲集1～12, 16,700円MS-DOS(Ver3.3)NEC,

X-1シリーズ

各8,980円信長の野望, 戦国群雄伝, 水滸伝, トリトーンII, アークス, 琥珀色の遺言, ソーサリアン, マイト&マジック・II, ジンギスカン, ローグアライアンス, ウイザードリイI・II・III, 各7,980円サイオブレード, ガルフストリーム, 各7,100円白夜物語, スタークルーザー, まあじゃん2, ラストハルマゲドン, クレイス, めぞん一刻完結編, イース・2, ミュール, スペースハリアー, 天使たちの午後II, リボルティII, ハイドライド3, アドバンストファンタジアン, 各6,180円テトリス, ウルティマ1, 大戦略, ザ・リターン・オブ・イシター, スーパーレイドック, 極道陣取り, めぞん一刻, お嬢様くらぶ, 各7,300円スーパー大戦略, マスターオブモンスター, 13,500円三国志, 6,800円ゼリアード,

X-68000シリーズ

各8,980円トリトーンII, ファイナル, GAUDI(バルセロナ), ローグアライアンス, ラストハルマゲドン, アークス, マイト&マジックII, 白夜物語, ライトニングバッカス, ホテルウォーズ, ファンタジーIII, テスプリンガー, ジンギスカン, 信長の野望(全国), サンダーフォースII, 麻雀武蔵(データ集4,380円), 名監督II, めぞん一刻完結編, プロダクションマネージャー, 各7,980円スターシップランデブー, 雪の国クルージュ, ジェノサイド, スーパー大戦略, サラマンダ, フルスロットル, ドラコンスピリット, 第4のユニット3, 各7,100円R-TYPE, マダークラブDX, ウオーニング, パワーリーグ, ガルフォース2, ザ・マン・アイ・ラブ, カサブランカに愛を, マンハッタンレクイエム, ザ・リターン・オブ・イシター, 第4のユニット2, 熱血高校ドッチボール部, 桃太郎伝説, アルカノイド, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, 源平討魔伝, パックマニア, 今夜も朝までパワフルまあじゃん2, 大江戸繁盛記, ソフトでハードな物語2, 各13,500円三国志, 太平洋の嵐DX, 4,380円RYUKYU(琉球), 各6,180円テトリス, スペースハリアー, 第4のユニット, 花札放浪記, いろはにほへと, ザ・コックピット, くどき方教えます, カインドゥギャルズ, ボスコニアン, 各11,600円A列車で行うII, 大海令, ミッドガルツ, 8,380円アフターバーナー, 26,300円OS-9, 49,500円C・コンパイラ&プロフェッショナルパック, 15,800円サンプリングPRO, 16,500円MUSIC PRO, 25,800円ミュージックPRO(MIDI), 各17,300円テラッツオ, NEW Print Shop, コミュニケーション, 25,800円, ミュージックPRO(MIDI), 18,980円ハイパーUD, 49,500円Z's STAFF PRO, 99,980円Music Studio+MIDIボード+MT-32, 5,400円D-リターン, 3,680円パペットショウ, 20,800円インテリジェントコントローラー,

FM-77AVシリーズ

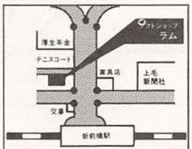
各8,980円アークス, 琥珀色の遺言, ジンギスカン, 怨霊戦記, ファンタジーIII, ローグアライアンス, マイト&マジック・2, ウィザードリイ#I～#III, 信長(全国), 各7,100円白夜物語, めぞん一刻(完結), ティーバー, くりーむレモン, 花の清里, ワールドゴルフII, マンハッタンレクイエム, 天使たちの午後II, ゲンジ, イース・II, ジーザス, 王子ビンビン物語, 各6,180円シルフィード, SPACE RALLY, テトリス, ザ・リターンオブイシター, たんば, 大戦略FM, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, うる星やつら, めぞん一刻, 極道陣取り, 13,300円三国志, 6,780円スペースハリアー 11,500円ウイザードリイ#4, 7,480円アンジェラス,

MSXシリーズ

各8,980円ファンタジーIII, トリトーンII, GAUDI 信長・戦国群雄伝D, (ROMは11,000円で9月発売) スナッチャー, 琥珀色の遺言, ウイザードリイ, マイト&マジックII, 信長の野望(全国)R, 各7,980円夢幻戦士ヴァリス, ミッドガルツA・B, コスモスクラブ, サイオブレード, ディガンの魔石, スーパー大戦略D・R, デリンジャー, 信長の野望(全国)D, 首斬り館, 各7,100円ラストハルマゲドン, イース・II, カオスエンジェル, 時空の花嫁, マグニの石, ホワッツマイケル, スターシップランデブー, 白夜物語, 気まぐれオレンジロード, 3つ目が通る, 今夜もパワフルまあじゃん2, 真・魔王ゴルベリアス, V/STOL FIGHTER, アルギースの翼R, めぞん一刻完結編R, ワールドゴルフII, プロ野球ファミリースタジアム, ラプラスの魔, 花の清里, ウイングマンSP, セイレーン, ジーザス, グレイテストドライバー, 死霊戦線2, ミュール, クリムゾンII, 天使たちの午後・II, 番外II, なぎさの館, ソープランドストーリィー, 各6,180円アンデッドライン, プライベートスクール, テトリス, ゼビウス「ファードラウト伝説」R, ザ・ゴルフ, アメリカンサクセス, ウルティマ1, マスターオブモンスター, 機動戦士ガンダム, 極道陣取り, クリムゾン, 華三弦, 天九牌, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, 制覇, 自己中心派1・2, 韋駄天いかせ男1～3, ビバ・ラスベガス, テスタメント, ファンタジーゾーンII, 銀河, カインドゥギャルズ, めぞん一刻, うる星やつら, パックマニア, LAYDOCK2, F-1スピリット3DSP, フォトクラブ恐怖の館, たんば, お嬢様くらぶ, おちゃめなゆうれい, ザ・コックピットR, イシターの復活R 各5,300円ゴーファーの野望R, 牌の魔術師R, パロディウスR, F1スピリットR, めいず君, 新10倍カートリッジR, エルギーザの封印R, 魂斗羅R, ケンペレチェスR, パチプロ伝説R, F-15ストライクイーグルR・D, マラヤの秘宝R, 各11,500円ウイザードリイ#1R, ミッドガルツ, バランスオブパワー, プリントショップII, 三国志, 7,480円アンジェラス, 6,680円R-TYPE R, 4,380円ディスクステーション初夏号, (他は1,800円), 各3,550円ディスクステーション夏休号, 2,930円ファミリースタジアムホームランコンテスト, 6,300円文書作左衛門, 7,250円はがき書右衛門, 26,000円HAL NOTE, 21,500円msx-write II,

FM-TOWNS

各8,980円アフターバーナー, R-TYPE, EVOLUTION, サイバーシティ, インビテーション, ソフトでハードな物語, 囲碁道場, ミスティー, 各7,980円スーパー大戦略, 麻雀吾空, ラストハルマゲドン, アメリカンサクセス, 各13,500円森田将棋II, 囲碁II



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3%が含まれています。
- 御送金は希望の商品をTELにて注文のうえ一週間以内に現金書留か普通為替で。(中に住所・氏名・TEL・商品名・機種・送金明細のメモを同封して下さい)
- 郵便振替で御送金の方は下記の口座番号に振込んで下さい。
口座番号 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
- 送料は1本400円2本以上510円ハード周辺機器は1,000円。
- 代金引き替えの方は送料の他に210円プラスです。御自宅で商品と引き換えて下さい。
- ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間 月曜～土曜12:00～20:00、日祭10:00～19:00
定休日 第2、第3月曜日 7月10日、7月17日
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手124円同封して申込み下さい。

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎0272-53-7594
〒371 前橋市新前橋町17-13

ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ

日本マイコン流通センター 広告1ページ目

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。
他店との比較の際に注意してね！ きっと当社は安いよ！

中古ゲームソフト大処分バーゲン！

PC88用やファミコン用などの有名なものから古いパソコンのソフトまで5000本の中古ゲームソフトを用意

中古ソフトは渋谷駅前店に来店された方のみへの販売です。ぜひご来店下さい。
また、中古ソフトに関する価格や在庫の問い合わせは一切受付けておりません。ご来店時に確認下さい。

期間 '89. 7. 26〜8. 12 および 8. 19〜8. 31

場所：渋谷駅ハチ公口前 大外ビル5階 当社 SHOP！

取扱い商品

PC-8801シリーズ
5″2Dディスク 200種類
MSX. MSX2シリーズ
ROM. ディスク 100種類
ファミコンカセット
どっと 200種類
その他、古〜い パソコンのソフトなども大量展示販売

同時開催 中古マイコンフェアー

ベーマガマイコンフェアー

中古マイコンをはじめ、最新のマイコンまで
あっと驚く激安販売!!
みんなで渋谷駅前店へ行こう！

東京都渋谷区道玄坂２－３－２ 大外ビル5F AM10：00〜PM7：00
来店の方のみのご奉仕です。在庫限りですので、品切れの際はご容赦下さい。 ※中古ソフトの電話でのお問合せはご遠慮下さい。

新作ゲームソフト 新品激安販売!!

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
PC-8801シリーズ用(SR以降)				
B-HS01	MUSICネットワーク	パーソナル・ミュージシャンPC88	12,000	10,800
B-HS02	B. P. S.	テトリス	6,800	6,120
B-HS03	BIT2	首斬り館	8,800	7,920
B-HS04	Falcom	STARTRADER	8,700	7,830
B-HS05	Falcom	ソーサリアン	9,800	8,820
B-HS06	Falcom	ピラミッドソーサリアン(ソーサリアンシナリオ3)	3,800	3,420
B-HS07	Falcom	ソーサリアン(VA専用)	9,800	8,820
B-HS08	Falcom	Wanderes From Ys (7/21発売)	8,700	7,830
B-HS09	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	7,020
B-HS10	アーテック	ディガンの魔石	10,000	9,000
B-HS11	ウルフチーム	ガウディバルセロナの風(2HD専用)	9,800	8,820
B-HS12	ウルフチーム	ガウディバルセロナの風	9,800	8,820
B-HS13	エニックス	バーニングポイント	8,600	8,100
B-HS14	コナミ	スナッチャー	8,800	7,920
B-HS15	ザインソフト	ガルフストリーム	8,800	7,920
B-HS16	ソフトタウン	NEW TYPE 88	16,800	15,120
B-HS17	ソフパル	EXPERT 88 Ver.2	12,800	11,520
B-HS18	ハート電子	探偵団X	7,800	7,020
B-HS19	ボーステック	銀河英雄伝説	8,800	7,920
B-HS20	ボーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-HS21	京都メディア	ザ・ファイルマスター88	12,800	11,520
B-HS22	光栄	維新の嵐	9,800	8,820
B-HS23	光栄	水滸伝	9,800	8,820
B-HS24	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-HS25	徳間書店	LALF	12,800	11,520
B-HS26	日本テレネット	デスブリンガー(VA専用)	9,800	8,820
B-HS27	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII(予約)	8,800	7,920
B-HS28	日本テレネット	めいず君	5,800	5,220
B-HS29	アルシスソフト	妖獣機甲兵 ウォードラゴン	8,700	7,830
B-HS30	アルシスソフトウェア	スタークルーザー	7,800	7,020
B-HS31	キャリーラボ	JETターミナル	9,800	8,820
B-HS32	クリスタルソフト	クリムゾンII	7,800	7,020
B-HS33	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	6,800	6,120
B-HS34	システムサコム	ヴァルナ	7,800	7,020
B-HS35	システムサコム	プロビデンス	7,800	7,020
B-HS36	スタジオパンサー	神の聖都	9,800	8,820
B-HS37	フェアリーテール	DRAGOON ARMOR FOR ADULT(予約)	5,800	5,220
B-HS38	ブレイングレイ	ラスト・ハルマゲドン	7,800	7,020
B-HS39	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード〜夏のミラージュ〜	7,800	7,020
B-HS40	マイクロキャビン	サーク	8,800	7,920
B-HS41	リバーヒルソフト	D. C. コネクション	9,800	8,820
MSX・MSX2用				
B-HS42	B. P. S.	テトリス(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS43	BIT2	首斬り館(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-HS44	HAL研究所	GCARD(ジーカード)(MSX2/DISK)	12,800	11,520
B-HS45	HAL研究所	GCALC(ジーカルク)(MSX2/DISK)	14,800	13,320
B-HS46	HAL研究所	G term(ジーターム)(MSX2/DISK)	10,000	9,000
B-HS47	HAL研究所	代筆プロセッサ"直子の代筆"(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-HS48	HAL研究所	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-HS49	T&Eソフト	サイオブレード(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-HS50	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS51	ウルフチーム	アークス(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-HS52	ウルフチーム	ミッドガルツ SIDE A(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-HS53	ウルフチーム	ミッドガルツ SIDE B(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-HS54	ウルフチーム	ミッドガルツ DUAL SIDE(MSX2+専用/DISK)	12,800	11,520
B-HS55	エニックス	アンジェラス〜悪魔の福音〜(MSX2/DISK)	8,200	7,700
B-HS56	コナミ	王家の谷－エルギーザの封印－(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-HS57	コナミ	王家の谷－エルギーザの封印－(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-HS58	コナミ	THE プロ野球 激突!!ペナントレース(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-HS59	コナミ	スナッチャー(DISK+SCCカートリッジ)(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-HS60	コナミ	パロディウス(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-HS61	ザインソフト	ガルフストリーム(MSX2+専用/DISK)	8,800	7,920
B-HS62	ソニー	はがき書右衛門(MSX2/DISK)	7,800	7,300
B-HS63	ソニー	プリントショップII(MSX2/DISK)	12,800	11,520
B-HS64	ソニー	文書作左衛門(MSX2/DISK)	6,800	6,300
B-HS65	ナムコ	パックマニア(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS66	ポニー	ウルティマIV(MSX2/DISK)	11,800	10,620
B-HS67	日本テレネット	めいず君(MSX2/DISK)	5,800	5,300
B-HS68	イタミコンピュータC	フォーカスVer.2(MSX2/DISK)	8,800	7,900
B-HS69	スタジオパンサー	神の聖都(8月発売)(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-HS70	データウエスト	第4のユニット3デュアルターゲット(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS71	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS72	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS73	マイクロネット	麻雀狂時代 SPECIAL(MSX2/DISK)	6,800	6,120
X68000用				
B-HS74	B. P. S.	TETRIS	6,800	6,120
B-HS75	NCS	ヒストリーオブエルスリード	9,800	8,820
B-HS76	NCS	ライトニングバッカス	9,800	8,820
B-HS77	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	7,800	7,020
B-HS78	dBソフト	今夜も朝までパワフルマージャン2	7,800	7,020
B-HS79	アイレム	R－TYPE	7,800	7,020
B-HS80	アルシスソフトウェア	スタークルーザー	8,800	7,920
B-HS81	ウルフチーム	アークスPRO 68K	10,000	9,000
B-HS82	システムサコム	ソフトでハードな物語2	7,800	7,020
B-HS83	システムソフト	SUPER大戦略68K	8,800	8,300
B-HS84	シャープ	C compiler PRO-68K (CZ-211LS)	39,800	35,820
B-HS85	シャープ	パックマニア	7,800	7,020
B-HS86	ツァイト	Z's STAFF PRO-68K Ver.2	58,000	52,200
B-HS87	テクノソフト	サンダーフォースII	9,800	8,820
B-HS88	データウエスト	第4のユニット3	8,800	7,920
B-HS89	ハミングバード	TERAZZO	19,400	17,460
B-HS90	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン	9,800	8,820
B-HS91	マイクロキャビン	めぞん一刻・完結篇 スペシャル	9,800	8,820
B-HS92	リバーヒルソフト	殺人倶楽部DX	7,800	7,020
B-HS93	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-HS94	京都メディア	THE FILE MASTER	12,800	11,520
B-HS95	光栄	信長の野望・全国版	9,800	8,820
B-HS96	電波新聞	アフターバーナー	9,200	8,700
B-HS97	電波新聞	源平討魔伝	7,800	7,700
B-HS98	電波新聞	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-HS99	電波新聞	ボスコニアン	6,800	6,300
B-HS100	日本テレネット	デスブリンガー	9,800	8,820

●MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
●MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

※ソフトの送料は1本の注文に限り￥600。
2本以上の注文は何本でも￥1,000です。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455 (ヨシココ)



●申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ソフトのお申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料￥600、又は￥1,000をたすことを忘れないで！ 送金は必ず現金書留で！

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。

中古パソコンのお申込み方法

必ずお電話で在庫を確認の上、その時に申し込みをして下さい。

キリトリ線

〈ソフト申込書〉

年 月 日

注文番号	品 名

フリガナ		生年月日
氏 名		昭和 (才) 年 月 日
住 所(〒)		
TEL		君の使っているパソコン
保護者氏名		

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね! きっと当社は安いよ!

人気パソコン中古・新品激安販売! 買取り、下取り大歓迎!

渋谷駅前店紹介のページ ← 日本マイコン流通センター 広告2ページ目 ←

カード取扱い提携会社: JCB / VISA / UC / DC / 日本信販 / CF

分割払い取扱い提携会社: オリックス ORIX / 日本信販 / JACS / オリエントファイナンス / CF

中古マイコン激安

中古品在庫500台

渋谷駅前店

中古マイコン 500台展示中

- 常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
- 本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出 〔中古基板・中古ソフトもあります〕



※誠に勝手ながら8/13(日)は棚卸しの為、渋谷駅前店はお休みさせていただきます。尚、通信販売の業務は行っております。

※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

NEC SHARP EPSON 富士通 各種 取扱店

6インチカラーTV ￥20,000より 各種無線機 ビデオ ビデオカメラ 取扱中!! お気軽にお問合せ下さい

中古ソフト 買い取ります。

(ファミコン、PC-98、PC-88、X68K、MSX2用など)

※箱、説明書付に限ります。電話での問い合せは出来ません。直接お店に持ってくるか、5本以上ならお送り下さい。

正社員募集中!!

若さあふれる社員募集

18才〜25才くらい迄

- 勤務地　渋谷駅前店 又は 渋谷営業本部
- 給　与　160,000円〜250,000円
- 賞　与　年2回、昇給年1回
- 待　遇　ソフト無料貸出制度あり 社員特別価格販売制度
- 業　務　通信販売の電話受付け 店頭販売スタッフ
- お問合せ：03−463−2361 担当：弘瀬(ヒロセ)

日本マイコン流通センター 5階フロアオープン

オリックスクレジット、日本信販、セントラルファイナンス、オリエントファイナンス、ジャックス、各社分割払い取扱い(カード利用はこの限りではありません)

日本マイコン流通センターの広告はP.98と、P.378〜P.385に掲載されています。あわせてごらん下さい。

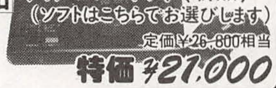
中古品を下取りして中古を買う。
中古品を下取りして新品を買う。
中古の買い取りOK!! 中古の販売OK!!

㊙ソフト大量展示中!!

ファミコン用、MSX2用 PC-98用、PC-88用など 他店にはない品も豊富に在庫、みんなで買いに来てね!

SEGA メガドライブセット

新品 本体+ソフト1本(新品) (ソフトはこちらでお選びします)



定価￥26,800相当 特価￥21,000

下取り販売・買い取り 大歓迎!!

PC 98、88、カラーディスプレイ 漢字プリンター 特に高く買い取り可

・お電話でお申込み頂くか、直接お持ち下さい。

パソコンデスク展示中!

￥14,800より



- あなたのパソコンに合わせて数種類の机を用意!!
- 他店にはないオリジナルアイデアデスクを展示中!!

全国配送致します。

もちろん新品もあります

NEC、SHARP、EPSONなど、本体から周辺機器、ソフトまで激安価格で大放出!!

- 中古品と組み合わせての購入OK! (本体は新品でTVは中古…などもOK!)

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03〔463〕4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

新製品も安い!これなら買える!

分割払い月々3,000円より、ボーナス併用払いOK!

日本マイコン流通センター 広告3ページ目

中古マイコン激安SHOP

お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます

価格はすべて消費税込みの価格です 在庫数500種2000点

中古マイコン大バーゲン!

今月の特選中古品

NEC PC-8801FH30



定価 ~~¥168,000~~

大特価 ¥84,800

- 漢字第1、2水準ROM内蔵
- 5″2Dドライブ 2基内蔵
- FM音源内蔵
- もちろんSR用ソフトもOK

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,632	¥9,200
18回	¥6,572	¥5,300
30回	¥4,432	¥3,400

NEC PC-8801MKⅡFR30



定価 ~~¥178,000~~

大特価 ¥76,800

- 漢字ROM標準実装
- 5″2Dドライブ2基内蔵 FM音源内蔵
- もちろんSR用ソフトもOK

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,012	¥8,300
15回	¥6,216	¥5,700
30回	¥3,412	¥3,100

SHARP X1 turbo 30 CZ-852C



定価 ~~¥278,000~~

大特価 ¥59,800

- 漢字ROM搭載
- 640×400ドットのカラー表現が可能
- 5″2DDディスク2基内蔵
- 8オクターブ3和音のサウンドジェネレータ搭載

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
12回	¥ 5,878	¥ 5,500
20回	¥ 4,768	¥ 3,400

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
N E C PC-9801RL5(32ビット、40Mハードディスク内装、新品同様)	970.000	558,000
N E C PC-9801RA2(32ビット)	498.000	お電話にて
N E C PC-9801RX4(20Mハードディスク内蔵)	566.000	385,000
N E C PC-9801RX2(現行モデルの中古)	398.000	お電話にて
N E C PC-9801VX4(20Mハードディスク内蔵)	693.000	298,000
N E C PC-9801VX21	433.000	258,000
N E C PC-9801VX2	433.000	228,000
N E C PC-9801VM4(20Mハードディスク内蔵)	860.000	268,000
N E C PC-9801VM21	390.000	お電話にて
N E C PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415.000	189,000より
N E C PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415.000	150,000
N E C PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398.000	98,000
N E C PC-9801UX21	348.000	218,000
N E C PC-9801UV21	318.000	159,000
N E C PC-9801UV11	265.000	178,000
N E C PC-9801UV2	318.000	148,000
N E C PC-9801U2	298.000	68,000
N E C PC-9801E(別売り512K-RAM¥9,800有り)	218.000	55,000
N E C PC-9801(別売り512K-RAM¥9,800有り)	298.000	39,800
N E C PC-9801CV21(カラーCRT標準装備)	355.000	208,000
N E C PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628.000	お電話にて
N E C PC-9801LV22(ラップトップ)	378.000	お電話にて
N E C PC-9801LV21(ラップトップ)	345.000	208,000
N E C PC-88VA2	298.000	お電話にて
N E C PC-88VA	298.000	145,000
N E C PC-8801MA2	168.000	124,000
N E C PC-8801MA	198.000	99,800
N E C PC-8801MH	208.000	89,800
N E C PC-8801MKⅡMR	238.000	79,800
N E C PC-8801FE	129.000	89,800
N E C PC-8801FA	168.000	94,000
N E C PC-8801FH30	168.000	84,800
N E C PC-8801MKⅡFR30	178.000	76,800
N E C PC-8801MKⅡFR20	148.000	65,800
N E C PC-8801MKⅡSR30	258.000	79,800
N E C PC-8801MKⅡSR20	213.000	66,000
N E C PC-8801MKⅡ30	275.000	45,000
N E C PC-8801MKⅡ20	225.000	37,000
N E C PC-8801MKⅡ10	168.000	28,000
N E C PC-8801	228.000	18,000
N E C PC-8001MKⅡSR	108.000	14,800
N E C PC-8001	168.000	9,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
N E C PC-6601SR	155.000	38,000
N E C PC-6601	143.000	24,800
N E C PC-6001MKⅡSR	89.800	14,800
N E C PC-6001MKⅡ	84.800	9,800
N E C PC-Engine	29.800	16,800
エプソン PC-286VE-STD	298.000	お電話にて
エプソン PC-286V-STD	298.000	168,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368.000	お電話にて
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348.000	お電話にて
東 芝 J3100シリーズ各種	——	158,000より
シャープ X68000シリーズ各種	——	お電話にて
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)(新品展示品)	99.800	65,000
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99.800	55,000
シャープ CZ-803C(X1CS)	119.800	12,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79.800	13,800
シャープ CZ-820C(X1G10)	69.800	13,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118.000	28,000
シャープ CZ-850C(X1 turbo 10)	118.000	24,800
シャープ CZ-851C(X1 turbo 20)	248.000	48,000
シャープ CZ-852C(X1 turbo 30)	278.000	52,800
シャープ CZ-862C(X1 turbo 40)	258.000	49,800
シャープ CZ-870C(X1 turboⅢ)	168.000	65,800
富士通 FM-TOWNS2S限定セット	538.000	お電話にて
富士通 FM-TOWNS1S限定セット	478.000	お電話にて
富士通 FM-R30BX(16ビット、3.5″2HD×2)	268.000	128,000
富士通 FM77-AV40	228.000	69,800
富士通 FM77-AV20EX	228.000	59,800
富士通 FM77-AV20-2	168.000	55,000
富士通 FM77-AV2	158.000	49,800
富士通 FM77-AV1	128.000	35,000
富士通 FM77-L4	238.000	45,000
富士通 FM77-L2	193.000	39,800
富士通 FM77-D2	228.000	35,000
富士通 FM77-D1	198.000	30,000
富士通 FM-7/NEW7	99.800	12,800
SONY SMC-777C(3.5″FDD内蔵)	——	19,800
三 洋 MBC-17J-H40(40Mハードディスク内蔵、AXパソコン)+専用モニター付	678.000	398,000
三 菱 マルチ8(初心者BASIC入門に最適)	——	9,800
日 立 MB6892(ベーシックマスターレベル3マーク5)	——	9,800
任天堂 ファミリーコンピュータ	14.800	6,800
SEGA マスターシステム	16.800	9,400
SEGA マークⅢ	15.000	5,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
MSX		
ビクター HC-6(32K)	64.800	14,800
サンヨー MPC-22(64K)(wavy22)(附属品なし)	——	7,800
サンヨー PHC-33(64K)レコーダー付(附属品なし)	59.800	8,800
ソニー HB-10(16K)	34.800	9,800
ソニー HB-101(16K)	46.800	10,800
ソニー HB-201(64K)(附属品なし)	59.800	7,800
パナソニック FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106.000	28,000
パナソニック CF-2700(32K)	59.800	10,800
東 芝 HX-10DPN(64K)(附属品なし)	69.800	6,900
東 芝 HX-20(64K)(附属品なし)	69.800	7,800
東 芝 HX-21(64K)	79.800	12,000
ヤマハ YIS-503Ⅱ(64K)	59.800	24,800
日 立 MB-H50(64K)	——	13,800
MSX2・MSX+		
三 菱 ML-TS2(MSX2)	75.000	29,800
日 立 MB-H3(64K、V-RAM64K)	99.800	12,800
ビクター HC-95(FDD×2)(スーパーインポーズ機能搭載、新古品)	198.000	109,000
ビクター HC-90(FDD×1)(スーパーインポーズ機能搭載)	128.000	59,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69.800	56,800
ソニー HB-F900(MSX2)(FDD×1)	148.000	84,800
ソニー HB-F1XDmkⅡ(MSX2)FDD×1	49.800	38,000
ソニー HB-F1XD(MSX2)FDD×1	54.800	36,800
ソニー HB-F1(MSX2)	32.800	19,800
ソニー HB-F1Ⅱ(MSX2)	29.800	20,800
ソニー HB-T7(MSX2)(モデム内蔵)	59.800	28,000
パナソニック FS-A1(MSX2)	29.800	16,800
パナソニック FS-A1MkⅡ(MSX2)	29.800	19,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54.800	36,800より
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108.000	39,800
パナソニック FS-4600(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	——	65,000
パナソニック FS-5000F2(MSX2、FDD×2)	——	46,800
パナソニック FS-5500F1(MSX2、FDD×1、デジタイズ機能内蔵)	188.000	54,800
ワープロ(すべて漢字プリンター装備)		
三 洋 SWP-330(3.5″FDD内蔵)	——	49,800
三 洋 SWP-M21(3.5″FDD内蔵)	——	49,800
東 芝 JW-P20	——	18,800
N E C 文豪7H(CRT、5″FDD内蔵)	198.000	お電話にて
N E C 文豪5NⅡ(CRT、5″FDD内蔵)	438.000	89,800
N E C 文豪5VⅡ(CRT、FDD内蔵)	450.000	148,000
キャノン キャノワード450(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	448.000	245,000
キャノン キャノワード360(CRT、3.5″FDD内蔵)	248.000	89,800
キャノン キャノワードミニ1(3.5FDD内蔵、32ドット印字、ハガキフィーダー内蔵)	128.000	79,800

中古マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

クレジット支払例 買いたい商品の合計額から計算してね

以下の例はすべて頭金なし、ボーナス月追加金なしの場合です。その他の金額、回数などはお気軽にお問い合せください。

商品金額	3回払	6回払	12回払	18回払	24回払	30回払	36回払	42回払	48回払	60回払
¥ 30,000	¥ 10,400	¥ 5,300	——	——	——	——	——	——	——	——
¥ 50,000	¥ 17,300	¥ 8,800	¥ 4,600	¥ 3,100	——	——				
¥ 80,000	¥ 27,700	¥14,100	¥ 7,400	¥ 5,000	¥ 3,900	¥ 3,200				
¥100,000	¥ 34,600	¥17,600	¥ 9,200	¥ 6,300	¥ 4,900	¥ 4,000	¥ 3,400	¥ 3,000	——	——
¥150,000	¥ 52,000	¥26,500	¥13,800	¥ 9,500	¥ 7,300	¥ 6,000	¥ 5,200	¥ 4,500	¥ 4,000	¥ 3,400
¥200,000	¥ 69,300	¥35,300	¥18,500	¥12,600	¥ 9,800	¥ 8,100	¥ 6,900	¥ 6,000	¥ 5,400	¥ 4,600
¥250,000	¥ 86,600	¥44,100	¥23,100	¥15,800	¥12,200	¥10,100	¥ 8,600	¥ 7,600	¥ 6,800	¥ 5,700
¥300,000	¥104,000	¥53,000	¥27,700	¥19,000	¥14,700	¥12,100	¥10,400	¥ 9,100	¥ 8,100	¥ 6,900
¥350,000	¥121,300	¥61,800	¥32,300	¥22,100	¥17,200	¥14,100	¥12,100	¥10,600	¥ 9,500	¥ 8,000
¥400,000	¥138,600	¥70,600	¥37,000	¥25,300	¥19,600	¥16,200	¥13,800	¥12,100	¥10,900	¥ 9,200

(クレジットをお申込みで未成年の方は、必ず両親に許可を得てからお電話下さい)

新品激安

各社マイコン
周辺機器・ソフト
に至るまで激安
クレジット、リース
大歓迎!!

ソフト激安フェアー

毎週土曜日曜
祝祭日は
渋谷駅前店で
中古ソフト祭り
開催中!!

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

本体・周辺機器なんでもOK!

全品リフレッシュ、検査済み　メーカータイアップ保証で安心
新品と組合せOK!　全国どこでも手軽な通信販売OK!

各社人気パソコン新製品激安販売!全国通信販売OK!
日本マイコン流通センター 広告4ページ目

全品保証付!!リフレッシュ済　クレジットOK!　通信販売OK!

NEC PC-KD854N



新品

定価 ¥~~84,800~~

特価 ¥56,000

- 4050文字対応 アナログ・RGB・ディスプレイ
- 0.39ドットピッチの鮮明画像
- PC-88、98、286に最適
- アナログ、RGBケーブル付き

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,360	¥ 9,700
12回	¥ 6,060	¥ 5,100
20回	¥ 4,160	¥ 3,200

テクノジャパン RE-80



新品

定価 ¥~~175,000~~

特価 ¥135,000

- 平均アクセスタイム 28ms
- 98用SCSI I/F付
- 未来派のSCSI使用

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,450	¥12,400
20回	¥ 8,400	¥ 7,800
36回	¥ 7,750	¥ 4,600

メーカー・品名		定価(円)	特価(円)
フロッピーディスク・ハードディスク			
NEC	PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	42,800
NEC	PC-9881(8"2D 2ドライブ)	390,000	39,800
NEC	PC-8881(8"2D 2ドライブ)	442,000	52,800
シャープ	CZ-502F(5"2D 2ドライブ)(新品限定1台	99,800	78,000
シャープ	CZ-502F(5"2D 2ドライブ)	99,800	45,800
シャープ	CZ-503F(5"2D 1ドライブ)(新品)	49,800	29,800
シャープ	CZ-800F(5"2D 2ドライブ)	198,000	42,800
シャープ	CZ-801F(5"2D 2ドライブ)	――	35,000
富士通	MB-27607(5"2D 1ドライブ FM77専用)	79,800	34,000
富士通	MB-27611(5"2D 2ドライブFM7用/77用)	128,000	45,800
エプソン	TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	29,800
エプソン	TF-20apple(5"2D 2ドライブ)	198,000	19,800
ロジテック	LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	39,800
カシオ	FP-1021FD1(5"2D 2ドライブ FP専用)	――	26,800
SONY	HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブ MSX用)	44,800	28,800
任天堂	ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社	PCシリーズ対応フロッピーディスク	――	24,000より
データーレコーダー			
シャープ	CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社	倍速機能つきレコーダー	――	7,800より
各社	パソコンデーターレコーダー	――	4,800より
漢字プリンター			
NEC	PC-PR201H2(136桁、24ピン、ドット)	245,000	99,800
NEC	PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	79,800
NEC	PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	74,800
NEC	PC-PR201-23(201/201CL用トラクターフィーダー)	20,000	9,000
NEC	PC-PR201T(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170,000	68,000
NEC	PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
NEC	PC-PR406(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	34,800
NEC	PC-8822(80桁、16ピン、ドット)	238,000	24,800
NEC	NM-9200R0(136桁、16ピン、ドット)	298,000	34,800
シャープ	CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
エプソン	AP-80K(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	32,800
エプソン	UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
エプソン	VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	154,000	69,800
精工舎	GP-550E(80桁、16ピン、ドット)	99,800	18,800
スター	TR-24CL(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	25,800
プリンター			
エプソン	SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	19,800
エプソン	RP-80(80桁、ドット)	――	16,000
エプソン	JP-80(80桁、ドット)	158,000	19,800
シャープ	CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	19,800
シャープ	MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用)	138,000	29,800
シャープ	MZ-1P14(80桁、ドット)	――	25,800
精工舎	GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
パナソニック	PS-P200(MSX用、4色インクドット、ハードコピー機能)	54,800	24,800
SONY	PRN-C41(プロッター)	54,800	18,800
各社	PC.FM.X1.MSX対応プリンター	――	6,800より

メーカー・品名		定価(円)	特価(円)
ディスプレイ			
NEC	PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC	PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC	PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	68,000
NEC	PC-TV351(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	58,000
NEC	N-5923(4000文字、アナログ、1120X750、XA/XL用)	190,000	49,800
NEC	N-5913(4000文字、アナログ)	165,000	69,800
富士通	FM-TV154(4000文字、アナログ、TV)	138,000	68,000
富士通	FM-TV151(2000文字、デジタル、TV)	――	42,800
富士通	MB-27333(4000文字、デジタル)	168,000	42,800
シャープ	CU14AD(4000&2000文字、アナログ、0.31)	84,800	42,800
シャープ	CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64,800	39,800
シャープ	CZ-850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	59,800
シャープ	CZ-850D(4000&2000文字、デジタル、TV)(傷あり)	129,800	49,800より
三洋	CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)	――	39,800
各社	その他の4000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	35,000より
富士通	MB27343(2000文字、デジタル)	――	19,800
NEC	PC-8053(2000文字、デジタル)	――	21,800
NEC	PC-8054(2000文字、デジタル)	――	22,800
NEC	PC-KD252(2000文字、デジタル)	65,800	26,800
ニデコ	NH-14DD(2000文字、デジタル)	――	27,800
ニデコ	NH-14DL(2000文字、デジタル)	――	27,800
シャープ	MZ-1D01(2000文字、デジタル)	124,000	27,800
シャープ	14M111C(2000文字、デジタル)難有り	――	9,800
シャープ	12M312C(2000文字、デジタル)	89,800	21,800
シャープ	CZ-820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
シャープ	CZ-802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ	CU14GE(2000文字、デジタル)	――	28,800
シャープ	CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ	CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
ソニー	CPS-14F1(アナログ21ピン、ビデオ入力端子付)	60,000	42,800
ソニー	CPD-14CP1(アナログ21ピン、デジタル8ピン)	――	42,800
富士通	MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
各社	2000文字カラー	――	19,000より
日立	C14-2191(2000文字デジタル)	――	18,000
各社	1000文字カラー	――	14,000より
その他の周辺機器			
エプソン	GT-3000(カラーイメージスキャナ)	198,000	99,800
NEC	PS88-1010-2W(PC8801用ワープロキーボード)	――	5,000
キャノン	FC-3(ファミリーコピー機)	99,800	49,800
各社	G3規格FAX(多数あります。)	――	29,800より
ビクター	BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー)	288,000	69,800
オムディックス	6インチカラーTV(1ch~60ch、FM/AMラジオ付、ビデオ	59,800	20,000より

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申し込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

詳しいお申し込み方法

当社広告の1ページ目~8ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。

東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙（何でも結構です）を同封して下さい。

- 現金書留の送り先
  〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F
  ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の4口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

- お振込先　〔大和銀行　渋谷支店㊣6400197〕
  〔三井銀行　渋谷支店㊣5546936〕
  〔住友銀行　渋谷東口支店㊣1133110〕
  〔協和銀行　渋谷支店㊣451454〕

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。
- 郵便振替口座　東京6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。
②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間~1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい）は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。
②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。
③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。
（お客様のFAX番号を記入して下さい）

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463] 4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階



エレベーターは建物の裏側にあります。

- お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊣6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊣5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊣1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊣451454〕
- 郵便振替口座 東京6-168261

★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

周辺機器も激安販売！通販OK！

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！

日本マイコン流通センター　広告5ページ目

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね！きっと当社は安いよ！

新品も激安！ メーカー代理店ならではの安心と信頼

NEC パソコン本体

パソコンはやっぱり「NEC」

NEC PC-9801RX2 PC-KD854N セット



PC-9801RX2	定価	¥398,000
PC-KD854N	定価	¥ 84,800
合計定価		~~¥482,800~~

※写真のディスプレイはN-5913Lです

大特価 ¥345,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥20,200	¥20,000
24回	¥18,400	¥16,900
36回	¥14,750	¥11,900
60回	¥10,000	¥ 7,900

商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
PC-9801RA2	¥498,000	¥369,000	¥34,100	¥18,100	¥12,800
PC-9801RX2	¥398,000	¥289,000	¥26,700	¥14,200	¥10,000
PC-9801VM11	¥328,000	¥249,000	¥23,000	¥12,200	¥ 8,600
PC-9801ES2	¥448,000	¥359,000	¥33,200	¥17,600	¥12,400
PC-9801EX2	¥348,000	¥278,000	¥25,700	¥13,600	¥ 9,600
PC-9801UV11	¥265,000	¥199,000	¥18,400	¥ 9,700	¥ 6,900
PC-9801LS2	¥628,000	¥458,000	¥42,300	¥22,500	¥15,900
PC-9801LX2	¥448,000	¥359,000	¥33,200	¥17,600	¥12,400
PC-9801LV22	¥378,000	¥279,000	¥25,800	¥13,700	¥ 9,600
PC-98DO	¥298,000	¥239,000	¥22,100	¥11,700	¥ 8,200
PC-88VA3	¥398,000	¥298,000	¥27,500	¥14,600	¥10,300
PC-88VA2	¥298,000	¥229,000	¥21,100	¥11,200	¥ 7,900
PC-8801MA2	¥168,000	¥129,000	¥11,900	¥ 6,300	¥ 4,400
PC-8801FE	¥129,000	¥ 99,800	¥ 9,200	¥ 4,900	¥ 3,400

EPSON パソコン本体

安い予算で98のソフトが動く！

EPSON PC-286VE-STD CMT-147L セット



PC-286VE-STD	定価	¥298,000
CMT-147L	定価	¥ 79,800
合計定価		~~¥377,800~~

※写真のディスプレイはPC-286CD2です

大特価 ¥264,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥19,880	¥19,700
20回	¥15,540	¥15,300
36回	¥11,500	¥ 9,100
60回	¥10,320	¥ 6,000

商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
PC-286VE-STD	¥298,000	¥215,000	¥19,800	¥10,500	¥ 7,400
PC-286X-STD	¥438,000	¥349,000	¥32,200	¥17,100	¥12,100
PC-286VS-STD	¥388,000	¥309,000	¥28,500	¥15,100	¥10,700
PC-286US-STD	¥268,000	¥198,000	¥18,300	¥ 9,700	¥ 6,800
PC-386-STD	¥598,000	¥478,000	¥44,200	¥23,500	¥16,500
PC-386LS-STD	¥538,000	¥429,000	¥39,600	¥21,000	¥14,800
PC-286LS-STD	¥478,000	¥379,000	¥35,000	¥18,600	¥13,100
PC-286LE-STD	¥368,000	¥269,000	¥24,800	¥13,200	¥ 9,300

SHARP パソコン本体

X68Kが人気急上昇 ゲームもビジネスもOK！

SHARP X68000 PRO 専用TVディスプレイ セット



CZ-652C	定価	¥298,000
CZ-602C	定価	¥ 99,800
合計定価		~~¥397,800~~

※写真のディスプレイはCZ-602Dです

大特価 ¥317,800

回数	1回目	2回目以降
20回	¥19,048	¥18,400
24回	¥16,204	¥15,600
36回	¥12,250	¥11,000
60回	¥ 7,864	¥ 7,300

商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
CZ-652C(X68K-PRO)	¥298,000	¥238,000	¥22,000	¥11,700	¥ 8,200
CZ-662C(X68K-PRO-HD)	¥408,000	¥318,000	¥29,400	¥15,600	¥11,000
CZ-602C(X68K-EXPERT)	¥356,000	¥279,000	¥25,800	¥13,700	¥ 9,600
CZ-612C(X68K-EXPERT-HD)	¥466,000	¥368,000	¥34,000	¥18,000	¥12,700
CZ-611C(X68K-ACE-HD)	¥399,800	¥298,000	¥27,500	¥14,600	¥10,300
CZ-602D(専用ディスプレイTV)	¥ 99,800	¥ 79,800	¥ 7,300	¥ 3,900	———
CZ-603D(専用ディスプレイ)	¥ 84,800	¥ 66,000	¥ 6,100	¥ 3,200	———
CZ-611D(専用高級ディスプレイTV)	¥134,000	¥109,000	¥10,000	¥ 5,300	¥ 3,700

各社 MSX2+

19268色対応でゲームも楽しくなった

SANYO WAVY70FD(MSX2+) CMT-A14F1(モニター) セット



WAVY 70FD	定価	¥64,800
CMT-A14F1	定価	¥64,800
合計定価		~~¥129,600~~

大特価 ¥97,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥11,202	¥10,600
15回	¥ 7,336	¥ 7,300
20回	¥ 7,048	¥ 5,600
36回	¥ 6,750	¥ 3,300

商品名		定価	特価(税込)	クレジット例 6回払(月々)	10回払(月々)	12回払(月々)
三　洋	WAVY70FD	¥64,800	¥49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY	HB-F1XDJ	¥69,800	¥59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
Panasonic	FS-A1WX	¥69,800	¥59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
Panasonic	FS-A1FX	¥57,800	¥49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY	HBP-F1C	¥49,800	¥42,800	¥ 7,500	¥ 4,600	¥ 3,900
SONY	HBD-F1	¥36,800	¥31,800	¥ 5,600	¥ 3,400	———
三　洋	CMT-A14F1	¥64,800	¥48,000	¥ 8,400	¥ 5,200	¥ 4,400

ソフト2本プレゼント！

ただ今〔MSX2+本体〕をお買上げの方全員に
①人気ゲームソフト〔ゾンビハンター〕と ②英語の勉強に役立つ〔MSX英和辞典〕
の2本（なんと定価合計¥14,600)をもれなくプレゼント！

新品マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
中古との組合せもできます
3回から60回まで

クレジット支払例 買いたい商品の合計額から計算してね

以下の例はすべて頭金なし、ボーナス月追加金なしの場合です。その他の金額、回数などはお気軽にお問い合せください。

商品金額	3回払	6回払	12回払	18回払	24回払	30回払	36回払	42回払	48回払	60回払
¥ 30,000	¥ 10,400	¥ 5,300	———	———	———	———	———	———	———	———
¥ 50,000	¥ 17,300	¥ 8,800	¥ 4,600	¥ 3,100	———	———	———	———	———	———
¥ 80,000	¥ 27,700	¥14,100	¥ 7,400	¥ 5,000	¥ 3,900	¥ 3,200	———	———	———	———
¥100,000	¥ 34,600	¥17,600	¥ 9,200	¥ 6,300	¥ 4,900	¥ 4,000	¥ 3,400	¥ 3,000	———	———
¥150,000	¥ 52,000	¥26,500	¥13,800	¥ 9,500	¥ 7,300	¥ 6,000	¥ 5,200	¥ 4,500	¥ 4,000	¥ 3,400
¥200,000	¥ 69,300	¥35,300	¥18,500	¥12,600	¥ 9,800	¥ 8,100	¥ 6,900	¥ 6,000	¥ 5,400	¥ 4,600
¥250,000	¥ 86,600	¥44,100	¥23,100	¥15,800	¥12,200	¥10,100	¥ 8,600	¥ 7,600	¥ 6,800	¥ 5,700
¥300,000	¥104,000	¥53,000	¥27,700	¥19,000	¥14,700	¥12,100	¥10,400	¥ 9,100	¥ 8,100	¥ 6,900
¥350,000	¥121,300	¥61,800	¥32,300	¥22,100	¥17,200	¥14,100	¥12,100	¥10,600	¥ 9,500	¥ 8,000
¥400,000	¥138,600	¥70,600	¥37,000	¥25,300	¥19,600	¥16,200	¥13,800	¥12,100	¥10,900	¥ 9,200

（クレジットをお申込みで未成年の方は、必ず両親に許可を得てからお電話下さい）

FAX見積OK！

ファクシミリにて見積り受けます
03-463-2394
又は
03-496-7267
お客様のFAXNo.と氏名をお忘れなく

ソフト激安フェアー

毎週土曜日曜
祝祭日は
渋谷駅前店で
中古ソフト祭り
開催中!!

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて！!

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中!ご来店下さい。

日本マイコン流通センター 広告7ページ目

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね!きっと当社は安いよ!

8年間のパソコン販売実績が産んだオリジナルパソコンデスクで環境充実!

高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由(ストッパー付キャスター)

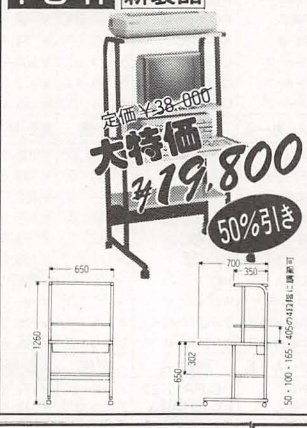
今がチャンス!
PC-8MKII、PC-9MKIIには引出しユニットを、PC-11にはコード落しBOXをプレゼント中!

新製品も登場 多くのパソコンに対応して更に好評!

PC-11はディスプレイ台、PC-8MKII・PC-9MKIIはプリンター台の高さがそれぞれ調整できます。

待に待った新製品登場!!

PC-11 新製品



定価¥38,000
大特価 ¥19,800
50%引き

PC-8MKII



定価¥48,500
大特価 ¥32,500
33%引き

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,950	¥5,700
12回	¥3,075	¥3,000

PC-9MKII



定価¥56,500
大特価 ¥39,800
30%引き

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

日経新聞でおなじみ!ファクシミリステーション部の

全メーカー取扱い!

新品・中古 FAX 複写機 激安販売!!



中古FAX ¥29,800より!
渋谷公園通りにショールームオープン!!

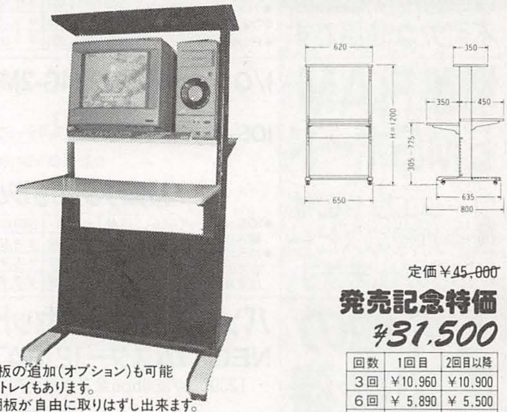
- リース、クレジット大歓迎!!
- 全国いつでも、どこでもメーカーサポートOK!!
- 新品FAX2年間保証(メーカー設置以外、一部摩耗品については一年保証)
- 中古FAX3ヶ月保証

お問合せ、お見積請求は

☎東京03-463-2328
ファクシミリステーション部
〒150 渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル3階/担当 管まで
■受付時間/10:00〜19:00 ■定休日/日曜日(マイコン事業部は日曜日も営業しております)

OAデスク ADS-60S 新製品

FM TOWNS・X68000に最適!



定価¥45,000
発売記念特価 ¥31,500

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,960	¥10,900
6回	¥5,890	¥5,500
10回	¥3,735	¥3,400

- 天板・棚板の追加(オプション)も可能
- ペーパートレイもあります。
- 天板や棚板が自由に取りはずし出来ます。
- その他のサイズも豊富にあります。お問合せ下さい。

渋谷駅前店 店内改装につき 在庫原価処分
改装のため、在庫品を処分します!!

NEC PC-9801RX2
定価¥398,000



通常特価 ¥289,000を さらに値引き!

4050文字カラーモニター
三洋 CMT-147L
定価¥79,800
通常特価¥49,800
限定 ¥47,000

CZ611C X68000ACE〔HD〕
ハードディスク内蔵 定価¥399,800
大特価 ¥2??,000
安さは君のねばりしだい!

NEC PC-TV454 ¥128,000を ¥89,800 とうぜん税込み!3台だ

富士通FMタウンズをセットで買うと..もれなく「テレホンカード」プレゼント!
「なんのてれかかな〜」「それは秘密」「でも君、わかるでしょ!」「なんの?」

X68000ユーザーならこの安さがわかる!!
CZ611D-GY
定価¥134,000
通常¥92,000
これでも充分安い!
しかし なんと ¥89,800

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

高価買取・下取

98,88,286,X68K,4,000文字モニター、漢字プリンター

特に高く買います。



中古→中古
中古→新品
買換え自由

注意 当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の仕払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。振込を希望の方は振込先を記入して下さい。指定の無い場合は現金書留などで送金致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にMK係を必ずご記入下さい。

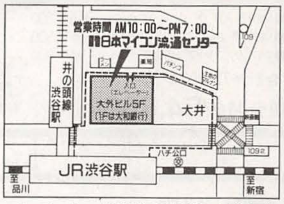
(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

※すでにお申込みをいただいたお客様のお問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日～10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。(FAX)03-463-2394

キリトリ線

《無料見積申込書》

年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL				
購入予定日	年 月	職業		年令 才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ8月号

あなたのマイコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

日本マイコン流通センター 広告8ページ目

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員に ファルコムキャラクターグッズの「イースIIマジカルボックス」をプレゼント中!!



イースIIマジカルボックス

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは8月からでOK!



テレホンショッピング

仙台 (022) 224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

●BASICプログラムの実行速度がアップするBASICコンパイラ内蔵

●フロッピーの出し入れが簡単なフロントローディングFDD採用



●PHC-70FD…………………… ¥64,800
●MSX用ジョイパッド(FS-JS220)‥ ¥1,500
●ROMソフト(限定品)………… ¥5,800
合計¥72,100を

現金特価54,800円(税別)

頭金なし	月々3,400円×17回
第1回目3,580円	

お支払い合計…………61,380円(税別)

② ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1II



●好評のスピードコントローラーに加えてさらに連射ターボまで内蔵

●HIT BITノートつきで届いたその日からすぐに活用できます

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F1II〉 ¥29,800
●ROMソフト(R-TYPE) ¥7,300
●MSX用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
合計¥38,600を

現金特価 24,800円(税別)

●ソフト(R-TYPE)をセットで限定販売!

残りあとわずか!!

頭金なし	月々2,600円×9回
第1回目3,140円	

お支払い合計…………26,540円(税別)

③ Panasonic A1 FX MSX2+

パナソニックMSX2+FS-A1FX



●FDD搭載
●JIS第1水準漢字ROM内蔵
●連射,ゲームポーズ機能搭載

●MSXパソコン〈FS-A1FX〉 ¥57,800
●ROMソフト(限定品) ¥5,800
●ジョイカード(FS-JS220) ¥1,500
合計¥65,100を

現金特価49,800円(税別)

頭金なし	月々3,000円×17回
第1回目4,780円	

お支払合計……………55,780円(税別)

④ Panasonic A1 WX MSX2+

パナソニックMSX2+FS-A1WX

●ワープロ機能内蔵,別売のプリンター〈FS-PK1〉を接続するとワープロとして使用できます。



●ナショナルMSX2+パソコン〈FS-A1WX〉 ¥69,800
●ROMソフト ¥ 5.800
合計¥75.600を

現金特価64,800円(税別)

頭金なし	月々3,100円×23回
第1回目3,870円	

お支払い合計……………………75,170円(税別)

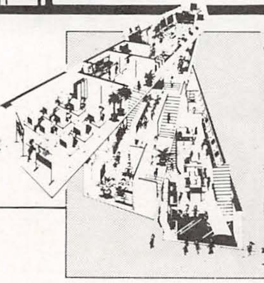
受付時間 AM10:30▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送**/ご注文は **商品NOでどうぞ**/担当は村上まで

低金利でお得な **OAクレジット**/手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!**/ゆっくりお支払い **8月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

ELECTRIC & LIVING

エルタウン

庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市青葉区一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

コンピュータ・気仙沼
気仙沼市字赤岩杉の沢 ☎0226(24)2626



第八巻第八号通巻八十六号 一九八九年七月二十五日印刷 一九八九年八月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 別冊付録共 特別定価440円(本体427円) 雑誌18361-08 T4911836108449